

The N-GAGE logo is centered in the upper half of the page. The 'N' is red, and 'GAGE' is white. The background features a dark gray grid of squares that recede into a tunnel-like perspective, creating a sense of depth. A horizontal band of red and yellow lines with white outlines cuts across the middle of the page, just below the logo.

N·GAGE

GUIDE DE L'UTILISATION

NOKIA

Console de jeu mobile Nokia N-Gage

Guide d'utilisation

| Quels renseignements sont nécessaires? | Numéros | Où est le numéro? |
|--|---------|---|
| Mon numéro | | Fournisseur de services sans fil |
| Numéro de la messagerie vocale | | Fournisseur de services sans fil |
| Numéro du fournisseur de services sans fil | | Fournisseur de services sans fil |
| Service à la clientèle du fournisseur | | Fournisseur de services sans fil |
| Numéro de modèle | | Étiquette à l'arrière de l'appareil (sous la batterie). |
| Type de téléphone | | Dos de la page titre |
| Numéro IMEI | | Étiquette à l'arrière de l'appareil (sous la batterie). |

L'appareil sans fil décrit dans le présent guide est approuvé pour utilisation sur les réseaux GSM 900/1800/1900.

AVIS LÉGAUX

Pièce n° 9356962, version n° 1

Copyright ©2003 Nokia. Tous droits réservés.

Les logos Nokia, N-Gage, Nokia Connecting People et Nokia Original Enhancements sont des marques de commerce ou des marques déposées de Nokia Corporation.

Tous les autres noms de produit ou de société mentionnés dans le présent document peuvent être des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Imprimé au Canada 08/2003

Brevet n° 5818437 aux États-Unis; autres brevets en instance.

Logiciel de saisie de texte T9 ©1999-2002. Tegic Communications, Inc. Tous droits réservés.



Inclut le logiciel du protocole de chiffrement ou de sécurité RSA BSAFE de RSA Security.



Java est une marque de commerce de Sun Microsystems, Inc.

L'information contenue dans le présent guide d'utilisation porte sur N-Gage. Nokia adopte une politique de développement continu. Nokia se réserve le droit de modifier et d'améliorer tout produit décrit dans le présent document sans préavis.

NOKIA NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE DE TOUTE PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES AINSI QUE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, ACCESSOIRE OU INDIRECT, QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE.

LE CONTENU DU PRÉSENT DOCUMENT EST PROPOSÉ «TEL QUEL». SOUS RÉSERVE DES LOIS APPLICABLES, AUCUNE GARANTIE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, N'EST ACCORDÉE QUANT À L'EXACTITUDE, À LA FIABILITÉ OU AU CONTENU DU PRÉSENT DOCUMENT. NOKIA SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER LE PRÉSENT DOCUMENT OU DE LE RETIRER SANS AVIS PRÉALABLE.

CONTRÔLE DES EXPORTATIONS

Ce produit contient des produits de base, des dispositifs technologiques et un logiciel exportés des États-Unis, conformément à l'Export Administration. Tout détournement contrevenant aux lois américaines et canadiennes est interdit.

AVIS DE LA FCC OU D'INDUSTRIE CANADA

Votre appareil peut altérer la réception des téléviseurs et des radios (s'il est utilisé près des récepteurs). La FCC et Industrie Canada peuvent exiger que vous cessiez d'utiliser votre téléphone si vous ne pouvez pas éliminer les parasites. Si vous avez besoin d'aide, consultez le détaillant le plus proche. Cet appareil est conforme aux dispositions de la partie 15 du règlement de la FCC. L'utilisation de l'appareil est autorisée à condition qu'il ne provoque aucun brouillage nuisible.

Les lettres «IC» apparaissant devant le numéro de certification/d'enregistrement signifient seulement que les spécifications techniques de Industrie Canada sont respectées.

Table des Matières

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Pour votre sécurité | 1 |
| | Services réseau | 3 |
| | Chargeurs et accessoires | 3 |
| 2 | Renseignements généraux | 4 |
| | Installer la carte SIM et la batterie | 4 |
| | Charger la batterie | 5 |
| | Mode veille | 5 |
| | Indicateurs d'état | 6 |
| | Solutions d'accessibilité | 7 |
| | Menu | 8 |
| | Listes d'options | 9 |
| | Aide en ligne | 10 |
| | Barre de navigation | 10 |
| | Commandes d'application | 10 |
| | Fonction de recherche | 11 |
| | Réglage du volume | 12 |
| | Haut-parleur | 12 |
| | Connecter et utiliser les câbles fournis | 13 |
| | Mémoire partagée | 14 |
| 3 | Utiliser la console de jeu comme un téléphone | 15 |
| | Établir un appel | 15 |
| | Répondre à un appel | 17 |
| | Journal | 20 |
| | Compteur de données GPRS | 23 |
| | Répertoire SIM | 24 |
| | Carte mémoire | 25 |
| 4 | Jeux | 28 |
| | Démarrer un jeu | 28 |
| 5 | Lecteur de musique et radio | 30 |
| | Lecteur de musique | 30 |
| | Radio | 33 |
| | Nokia Audio Manager | 35 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 6 | Paramètres | 39 |
| | Modifier les paramètres normaux | 39 |
| | Paramètres de connexion | 42 |
| | GPRS | 48 |
| | Sécurité | 49 |
| | Restrictions d'appel | 52 |
| 7 | Contacts | 54 |
| | Créer des fiches de contact | 54 |
| | Modifier des fiches de contact | 55 |
| | Afficher les fiches de contact | 56 |
| | Composition vocale | 57 |
| | Attribuer des touches de composition abrégée | 58 |
| | Ajouter une sonnerie | 59 |
| | Envoyer des renseignements | |
| | de contact | 59 |
| | Gérer les groupes de contacts | 60 |
| 8 | Photos et copie d'écran | 62 |
| | Photos | 62 |
| | Copie d'écran | 65 |
| 9 | RealOne Player^{MC} | 68 |
| | Lire des fichiers média | 68 |
| | Envoyer des fichiers média | 69 |
| | Modifier les paramètres | 70 |
| 10 | Messages | 71 |
| | Créer et envoyer des messages | 71 |
| | Écrire du texte | 78 |
| | Messages reçus – recevoir des messages | 83 |
| | Mes dossiers | 87 |
| | Boîte aux lettres distante | 88 |
| | Dossier À envoyer | 93 |
| | Afficher les messages mémorisés sur une carte SIM | 93 |
| | Affichage cellule | 94 |
| | Éditeur de commandes de service | 94 |
| | Paramètres de messagerie | 94 |

| | |
|---|------------|
| 11 Modes | 101 |
| Modifier les modes | 101 |
| Personnaliser les modes | 101 |
| Mode Hors connexion | 102 |
| 12 Favoris | 105 |
| Ajouter des raccourcis | 105 |
| 13 Agenda et À faire | 107 |
| Créer des entrées d'agenda | 107 |
| Définir une alarme d'agenda | 110 |
| Envoyer des entrées d'agenda | 111 |
| Afficher la liste À faire | 112 |
| Importation de données | 112 |
| 14 Suppléments et médias | 113 |
| Calculatrice | 113 |
| Compositeur | 114 |
| Convertisseur | 115 |
| Notes | 117 |
| Horloge | 117 |
| Enregistreur | 118 |
| 15 Services (XHTML) | 119 |
| Configurer le service de navigation | 119 |
| Établir une connexion | 120 |
| Afficher les signets | 120 |
| Naviguer | 122 |
| Télécharger | 124 |
| Mettre fin à une connexion | 125 |
| Paramètres du navigateur | 126 |
| 16 Applications (Java^{MC}) | 127 |
| Installer une application Java | 128 |
| Paramètres d'application | 129 |
| 17 Gestionnaire – applications et logiciel | 130 |
| Installer un logiciel | 131 |
| Désinstaller un logiciel | 133 |
| Afficher la consommation de mémoire | 133 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 18 | Connectivité | 134 |
| | Connexion sans fil Bluetooth | 134 |
| | Se connecter à un ordinateur | 140 |
| | Application de synchronisation | 141 |
| 19 | Dépannage | 142 |
| | Mémoire saturée | 142 |
| | Questions fréquemment posées | 143 |
| 20 | Renseignements de référence | 148 |
| | Renseignements sur la batterie | 148 |
| | Soins et entretien | 149 |
| | Renseignements importants concernant la sécurité | 150 |
| | Appels d'urgence | 152 |
| | Renseignements sur la certification (SAR) | 154 |
| | Utiliser les accessoires en toute sécurité | 155 |
| 21 | Glossaire | 157 |
| 22 | Fiche technique | 159 |
| 23 | Nokia – Garantie limitée de 90 jours | 160 |
| | Index | 165 |

1 Pour votre sécurité

L'utilisation de téléphones sans fil et d'accessoires connexes peut être interdite à certains endroits ou dans certaines régions. Vous devez toujours respecter les lois régissant l'utilisation de téléphones sans fil.

Veuillez lire ces consignes de sécurité simples. Il peut s'avérer dangereux, voire illégal, de ne pas s'y conformer. De plus amples renseignements sont donnés dans le présent guide.



N'allumez pas l'appareil lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE AVANT TOUT

Veillez à respecter toutes les lois locales. Gardez toujours les mains libres pour conduire le véhicule lorsque celui-ci est en marche. La sécurité routière est la première responsabilité du conducteur.



INTERFÉRENCE

Tous les appareils sans fil sont sensibles aux interférences qui peuvent nuire à leur fonctionnement.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL DANS LES HÔPITAUX

Respectez tous les règlements en vigueur. Éteignez votre appareil à proximité de l'équipement médical.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL À BORD DES AVIONS

Les appareils sans fil peuvent provoquer des interférences.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL DANS LES STATIONS-SERVICE

N'utilisez pas votre appareil dans les stations-service. N'utilisez pas votre appareil à proximité de carburants ou de produits chimiques.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL PRÈS D'UN SITE DE DYNAMITAGE

N'utilisez pas votre appareil dans un endroit où l'on fait usage d'explosifs. Respectez les interdictions ainsi que tous les règlements en vigueur.



UTILISEZ VOTRE APPAREIL CORRECTEMENT

Utilisez toujours votre appareil dans sa position normale. Ne touchez pas inutilement l'antenne.



TECHNICIENS QUALIFIÉS

L'installation ou la réparation de votre terminal doit être confiée uniquement à des techniciens qualifiés.



ACCESSOIRES ET BATTERIES

Utilisez uniquement des accessoires et des batteries approuvés. Ne connectez jamais d'appareils incompatibles.



RÉSISTANCE À L'EAU

Votre appareil sans fil n'est pas résistant à l'eau. Gardez l'appareil au sec!



COPIES DE SAUVEGARDE

N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde de toutes les données importantes.






CONNEXION À D'AUTRES APPAREILS

Lorsque vous connectez votre appareil à un autre dispositif, lisez toujours le guide d'utilisation de ce dernier pour en connaître les consignes de sécurité détaillées. Ne connectez jamais d'appareils incompatibles.





ÉTABLISSEMENT D'UN APPEL

Votre appareil doit être allumé et connecté à un réseau. Entrez le numéro de téléphone, y compris l'indicatif régional, puis appuyez sur . Pour mettre fin à un appel, appuyez sur . Pour répondre à un appel, appuyez sur .



APPELS D'URGENCE

Votre appareil doit être allumé et connecté à un réseau. Appuyez sur autant de fois que nécessaire (par exemple, pour mettre fin à un appel, pour quitter un menu, etc.) pour effacer l'affichage . Entrez le numéro de téléphone d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez l'endroit où vous vous trouvez. Ne mettez jamais fin à la communication avant qu'on ne vous le demande.

• SERVICES RÉSEAU

L'appareil sans fil décrit dans le présent guide est approuvé pour utilisation sur les réseaux GSM 900, GSM 1800 et GSM 1900.

Un certain nombre des fonctions décrites dans ce guide sont appelées services réseau. Vous devez prendre des dispositions avec votre fournisseur de services pour accéder à ces services spéciaux. Avant d'être en mesure d'accéder à ces services réseau, vous devez vous y abonner auprès de votre fournisseur de services et obtenir de ce dernier leur mode d'emploi.



Remarque : Certains réseaux n'acceptent pas tous les services et jeux de caractères propres à chaque langue.

• CHARGEURS ET ACCESSOIRES



Remarque : Vérifiez toujours le numéro de modèle du chargeur avant de l'utiliser avec cet appareil. Cet appareil est destiné à être alimenté par un adaptateur ACP-12U, LCH-9, ou LCH-12.



Mise en garde : N'utilisez que des batteries, chargeurs et accessoires approuvés par Nokia pour ce modèle particulier. L'utilisation de tout autre accessoire peut annuler les homologations ou garanties de l'appareil et peut de surcroît s'avérer dangereuse.

Pour tout renseignement sur la disponibilité des accessoires approuvés, veuillez vous adresser à votre détaillant.

Débranchez le cordon d'alimentation d'un accessoire en tirant sur la fiche et non sur le cordon.

Lorsque vous utilisez les fonctions de cet appareil, veillez à respecter toutes les lois en vigueur ainsi que la vie privée des autres personnes.

2 Renseignements généraux

La console de jeu mobile Nokia N-Gage™ offre de multiples fonctions de jeu et de musique en plus des services sans fil commun tels que la téléphonie, la messagerie, une horloge, un réveil, une calculatrice, un agenda et bien plus.

• INSTALLER LA CARTE SIM ET LA BATTERIE

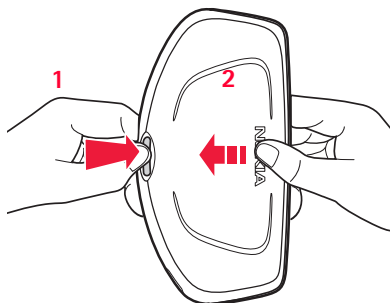


Important : La console de jeu Nokia N-Gage ne fonctionnera pas tant que la carte SIM n'est pas installée.

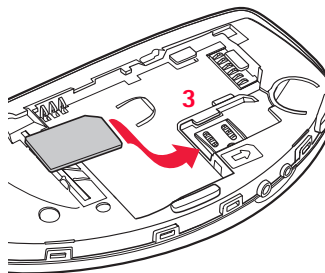


Remarque : Gardez toujours les cartes SIM miniatures hors de portée des jeunes enfants. Avant d'enlever les façades, éteignez toujours la console et assurez-vous qu'elle n'est pas connectée au chargeur ou à un autre appareil. Assurez-vous que les façades sont toujours en place pour protéger votre console.

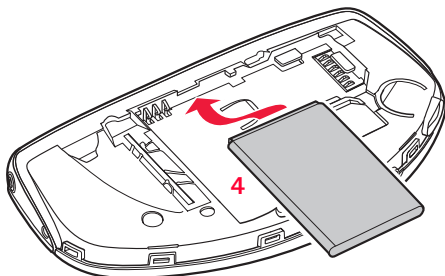
- 1 En regardant le dos de l'appareil, appuyez sur le loquet de verrouillage (1), puis faites glisser la façade (2) dans la direction de la flèche.



- 2 Repérez l'emplacement de la carte SIM (3). Faites glisser la carte SIM délicatement dans son logement. Assurez-vous que le coin biseauté de la carte SIM s'insère correctement et que les contacts dorés de la carte sont orientés vers le bas.



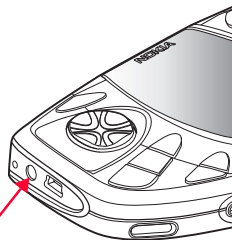
- 3 Installez la batterie (4) : Alignez les contacts dorés de la batterie et les connecteurs de la console, puis poussez l'extrémité opposée de la batterie jusqu'à ce qu'elle s'enclenche.



- 4 Glissez la façade jusqu'à ce qu'elle se verrouille en place.

• CHARGER LA BATTERIE



- 1 Connectez le cordon d'alimentation au chargeur. Un clic se fait entendre lorsque le cordon est bien raccordé.
- 2 Connectez le cordon d'alimentation du chargeur à la base de la console (5).
- 3 Branchez le chargeur dans une prise murale c.a. L'indicateur à barres de la batterie commence à défiler. Vous pouvez utiliser la console pendant qu'elle se charge.
- 4 Une fois la batterie complètement chargée, la barre cesse de défiler. Débranchez le chargeur de la console, puis de la prise de courant.



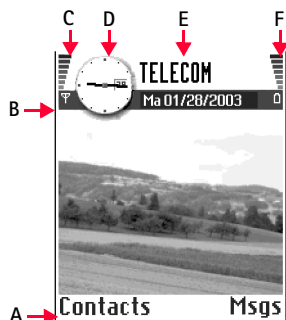
• MODE VEILLE


Lorsque l'appareil est allumé et que l'économiseur d'écran est inactif, l'écran principal est affiché et l'appareil est en mode veille. De façon générale, l'utilisateur revient à ce mode pour commencer une nouvelle activité.

Les indicateurs décrits ci-dessous apparaissent lorsque la console est prête à être utilisée et qu'aucun caractère n'a encore été entré. L'image illustrée a été créée spécialement pour cet exemple. L'image affichée sur votre écran peut être différente.

A La barre de touches de sélection indique les raccourcis actuellement assignés aux touches de sélection  et . Pour changer ces raccourcis et l'image d'arrière plan, reportez-vous à "Mode veille" à la page 40.

B La barre de navigation indique le model actuellement utilisé. Si le mode sélectionné est **Normal**, la date du jour est affichée à la place d'un nom de profil. Pour plus d'information, reportez-vous à "Barre de navigation" à la page 10, et "Modes" à la page 99.



Le symbole d'antenne est remplacé par le symbole GPRS  lorsque l'option de **connexion GPRS Si disponible** est sélectionnée et qu'une connexion est actuellement disponible. Reportez-vous à "Données par paquets (GPRS)" à la page 44, et "GPRS" à la page 48.

C L'indicateur de puissance du signal indique l'intensité du signal du réseau cellulaire à l'endroit où vous êtes. Plus la barre est haute, plus le signal est puissant.

D L'horloge indique l'heure. Pour régler l'horloge, reportez-vous à "Horloge" à la page 110, et aux paramètres du "Mode veille" à la page 40.

E Le réseau cellulaire affiché est le réseau cellulaire actuellement utilisé.

F L'indicateur de la batterie indique le niveau de charge de la batterie. Plus la barre est haute, plus le niveau de charge de la batterie est élevée.



Remarque : Votre console de jeu comporte un économiseur d'écran. Lorsque l'appareil n'a pas été utilisée depuis cinq minutes, l'écran se vide et l'économiseur d'écran apparaît. Appuyez sur n'importe quelle touche pour désactiver l'économiseur d'écran.

• INDICATEURS D'ÉTAT










Une ou plusieurs des icônes suivantes peuvent être affichées lorsque la console est en mode veille :



Indique que vous avez reçu des nouveaux messages dans la boîte des messages reçus de la messagerie. L'indicateur clignote lorsque la console n'a plus assez de mémoire; vous devez alors supprimer des données. Pour plus d'information, reportez-vous à "Mémoire saturée" à la page 134.



Indique que vous avez reçu un nouveau courriel (service réseau).

-  Indique que vous avez reçu un ou plusieurs messages vocaux. Reportez-vous à "Appeler votre boîte vocale" à la page 15.
-  Indique que vous avez des messages en attente de livraison dans la boîte À envoyer.
-  Indique que l'option de **Signalisation des appels entrants** a été réglée à **Silencieux** et que l'option **Signalisation msgs** est **Désactivée** dans le mode actif. Reportez-vous à "Modes" à la page 99.
-  Indique que le clavier de la console de jeu est verrouillé.
-  Indique qu'une alarme est activée. Reportez-vous à "Horloge" à la page 110.
-  Indique qu'une connexion Bluetooth est active. Notez que l'icône () est affichée pendant la transmission de données par connexion Bluetooth.
-  Indique que tous les appels entrants sont transférés à un autre numéro.
-  Indique que tous les appels entrants sont transférés à une boîte vocale. Reportez-vous à "Paramètres du renvoi d'appel" à la page 19. Si vous possédez deux lignes téléphoniques, **1** indique qu'il s'agit de la ligne 1 et **2**, de la ligne 2. Reportez-vous à "Ligne utilisée (service réseau)" à la page 42.
- 2** Indique que vous pouvez appeler sur la ligne 2 seulement (service réseau). Reportez-vous à "Ligne utilisée (service réseau)" à la page 42.

• SOLUTIONS D'ACCESSIBILITÉ

Nokia veut que ses appareils mobiles soient faciles à utiliser par tous, y compris ceux qui souffrent d'un handicap. Nokia possède un site Internet consacré aux solutions d'accessibilité. Pour plus d'information sur les fonctions, les accessoires, les autres formats du guide d'utilisation et les autres produits de Nokia conçus en fonction de vos besoins, visitez le site www.nokiaaccessibility.com.




La console de jeu Nokia N-Gage est dotée d'une prise universelle pour accessoires de 2,5 mm permettant de connecter tout câble de dispositif ATS compatible avec les téléphones cellulaires.




Important : Lorsque votre dispositif ATS est connecté, vous devez utiliser le menu téléphonique Menu > Paramètres > Paramètres accessoires > TTY pour activer le mode ATS.

Indicateurs de connexions de données

Lorsqu'une application est en train d'établir une connexion de données, un des indicateurs ci-dessous clignote en mode veille. Lorsqu'un indicateur est affiché de façon continue, la connexion est active.






- D** Appel de données
- D⁺** Appel de données GSM à haut débit
-  Connexion GPRS active (remplace le symbole d'antenne)
-  Connexion GPRS est en garde (pendant les appels vocaux)
- F** Appel fax
-  Connexion Bluetooth

• MENU


Appuyez sur  (touche Menu) pour ouvrir le menu (icônes ou liste). Le menu d'icônes vous permet d'accéder à l'ensemble des applications de votre console de jeu. Les options du menu sont **Ouvrir, Affichage par liste ou Affichage par icône, Déplacer, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Aide, et Sortir.**

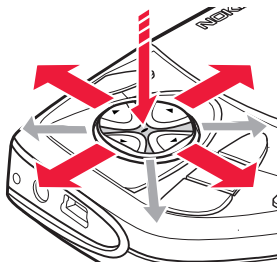


Parcourir le menu

Appuyez sur la manette de direction en haut , en bas , à gauche  et à droite  (indiqué par les flèches) pour vous déplacer dans le menu d'icônes. Appuyez au centre  pour sélectionner l'option affichée. La manette de direction permet également les déplacements en diagonale dans les jeux.

OUVRIRE DES APPLICATIONS OU DES DOSSIERS

Faites défiler jusqu'à l'application ou jusqu'au dossier désiré, puis appuyez au centre de la manette de direction  pour l'ouvrir.




Sélectionnez **Options > Affichage par liste** pour afficher les applications sous forme de liste.

FERMER DES APPLICATIONS

Faites marche arrière en appuyant sur **Précédent** autant de fois que nécessaire pour revenir au mode veille ou sélectionnez **Options > Sortir**.

Si vous appuyez sur la touche , la console se remet en mode veille et l'application reste ouverte en arrière-plan.



Remarque : La touche  met toujours fin à un appel, même lorsqu'une autre application est active et affichée à l'écran.



Lorsque vous éteignez la console, les applications se ferment et les données non sauvegardées sont automatiquement enregistrées.

Réorganiser le menu

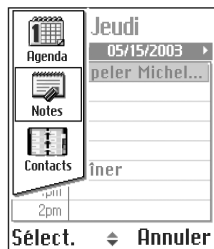
Vous pouvez changer l'ordre des options du menu comme bon vous semble. Vous pouvez transférer les applications que vous utilisez le plus souvent d'un dossier vers le menu d'icônes. Vous pouvez également créer des dossiers.

- 1 Faites défiler jusqu'à l'élément à déplacer, puis sélectionnez **Options > Déplacer**.
Un crochet apparaît à côté de l'application.
- 2 Déplacez l'élément sélectionné là où vous voulez que l'application apparaisse et appuyez sur **OK**.

Basculer d'une application à un autre

Pour passer d'une application à une autre lorsque plusieurs applications sont ouvertes, maintenez la touche  (Menu) enfoncée. La fenêtre de changement d'application apparaît et affiche la liste des applications ouvertes. Faites défiler jusqu'à une application, puis appuyez sur  pour la sélectionner.

Lorsque la mémoire commence à manquer, il se peut que la console ferme des applications. La console enregistre les données non sauvegardées avant de fermer une application.



• LISTES D'OPTIONS


Le présent guide d'utilisation décrit les commandes offertes dans les menus Options des différentes fonctions. Ces commandes varient généralement selon l'affichage ou la situation courante.

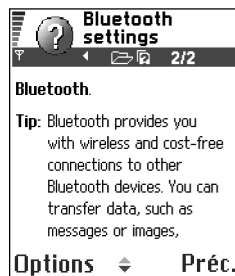


Conseil : Ainsi, dans certaines circonstances, lorsque vous appuyez sur la manette de direction, une liste d'options abrégée apparaît dans laquelle figurent uniquement les principales commandes offertes.

• AIDE EN LIGNE


Votre console de jeu Nokia N-Gage offre une fonction d'aide en ligne accessible depuis toute application comportant un menu **Options**.

Appuyez sur  pour ouvrir le menu **Options**.



• BARRE DE NAVIGATION

La barre de navigation contient les renseignements et les indicateurs suivants :

- petites flèches ou onglets indiquant si d'autres écrans, dossiers ou fichiers sont accessibles;
- indicateurs d'édition; Reportez-vous à "Écrire du texte" à la page 78
- autre information, par exemple, **2/14** signifie que l'image est la deuxième de quatorze dans la dossier. Appuyez sur  pour afficher l'image suivante.




• COMMANDES D'APPLICATION


Ouvrir des éléments pour affichage—Lors de la consultation d'une liste de fichiers ou de dossiers, pour ouvrir un élément, faites défiler jusqu'à l'élément désiré, puis appuyez sur la manette de direction ou sélectionnez **Options > Ouvrir**.




Modifier des éléments—Pour ouvrir un élément afin d'y apporter des modifications, vous devez parfois l'ouvrir d'abord pour le consulter, puis sélectionner **Options > Modifier**.

Renommer des éléments—Pour renommer un fichier ou un dossier, faites défiler jusqu'au fichier ou dossier à renommer, puis sélectionnez **Options > Renommer**.

Supprimer, effacer des éléments – Faites défiler jusqu'à l'élément, puis sélectionnez **Options > Supprimer** ou appuyez sur . Pour supprimer plusieurs éléments à la fois, vous devez d'abord les sélectionner.

Marquer un élément—Il y a plusieurs façons de sélectionner des articles dans une liste.

- Pour sélectionner un seul élément à la fois, faites défiler jusqu'à l'élément désiré, puis sélectionnez **Options > Marquer/Ann. Marq. > Marquer** ou appuyez sur  et sur la manette de direction en même temps. Un crochet est affiché à côté de l'élément sélectionné.

- Pour sélectionner tous les éléments de la liste, sélectionnez **Options > Marquer/Ann. Marq. > Tout marquer**.
- Pour marquer plusieurs éléments, maintenez la touche  pendant que vous faites défiler vers le haut ou vers le bas avec la manette de direction. Des crochets apparaissent à côté des éléments de la liste au fur et à mesure que les éléments défilent. Pour mettre fin à la sélection, arrêtez le défilement avec la manette de direction, puis relâchez la touche . Une fois que vous avez sélectionné tous les éléments désirés, vous pouvez les déplacer ou les supprimer en sélectionnant **Options > Dépl. vers dossier** ou **Supprimer**. Pour désélectionner un élément, faites défiler jusqu'à l'élément, puis sélectionnez **Options > Marquer/Ann. Marq. > Annuler Marquer** ou appuyez sur  et sur la manette de direction en même temps.

Créer des dossiers—Pour créer un dossier, sélectionnez **Options > Nouveau dossier**. Vous êtes invité à entrer un nom au dossier (max. 35 lettres).

Déplacer des éléments dans un dossier—Pour déplacer des éléments dans un dossier ou entre des dossiers, sélectionnez **Options > Dépl. vers dossier** (cette option n'apparaît pas lorsqu'il n'y a aucun dossier disponible). Lorsque vous sélectionnez **Dépl. vers dossier**, une liste des dossiers disponibles apparaît et vous pouvez également voir le niveau racine de l'application (pour retirer un élément d'un dossier). Sélectionnez le nouvel emplacement où vous voulez transférer l'élément, puis appuyez sur **OK**.



Conseil : Pour insérer du texte et des chiffres, reportez-vous à "Écrire du texte" à la page 78.


• FONCTION DE RECHERCHE

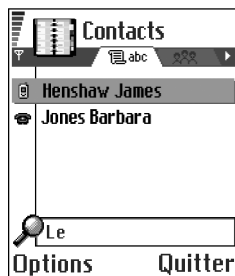


Vous pouvez rechercher un nom, un fichier, un dossier ou un raccourci en vous servant du champ de recherche. Le champ de recherche n'est pas toujours affiché automatiquement. Lorsqu'il n'est pas affiché, vous pouvez l'activer en sélectionnant **Options > Trouver** ou simplement en tapant des lettres.



- 1 Pour rechercher un élément, commencez à taper du texte dans le champ de recherche.

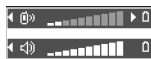
La console recherche immédiatement l'élément qui correspond le mieux aux lettres entrées et le sélectionne.

- 2 Pour une recherche plus précise, tapez un plus grand nombre de lettres.
- 3 Lorsque l'élément recherché est trouvé, appuyez sur  pour l'ouvrir.





• RÉGLAGE DU VOLUME

Durant un appel ou lorsque vous écoutez un son, appuyez sur  ou  pour augmenter ou réduire le volume, respectivement.



Les icônes suivantes indiquent le mode de volume vocal :

 Mode écouteur

 Mode haut-parleur




Conseil : Le casque d'écoute fourni agrmente l'utilisation de la console pour les appels, les jeux ou l'écoute musicale.

• HAUT-PARLEUR

Votre console de jeu est munie d'un haut-parleur pour l'utilisation en mode main libres. Pour repérer le haut-parleur, reportez-vous à l'illustration des différentes touches et pièces dans le guide **Démarrage rapide**. Le haut-parleur vous permet de parler et d'écouter à une courte distance de la console (par exemple, sur une table à proximité) sans que vous ayez à tenir la console contre votre oreille. Vous pouvez utiliser le haut-parleur durant un appel, avec les applications audio et lorsque vous affichez des messages multimédias. RealOne Player™ utilise le haut-parleur par défaut lorsque vous regardez un vidéo. L'utilisation du haut-parleur facilite l'utilisation d'autres applications durant un appel.

Activer le haut-parleur

Pour utiliser le haut-parleur durant un appel, appuyez sur **Haut-p.** Une tonalité se fait entendre,  apparaît dans la barre de navigation et l'indicateur de volume change.



Important : Ne tenez pas la console de jeu près de votre oreille lorsque le haut-parleur est activé car le volume peut être très élevé.

Le haut-parleur doit être activé chaque fois lors d'appels téléphoniques, mais les applications audio telles que le **composeur** et l'**enregistreur** utilisent le haut-parleur par défaut.

Désactiver le haut-parleur

Durant un appel ou lorsque vous écoutez de la musique, appuyez sur **Combiné**.

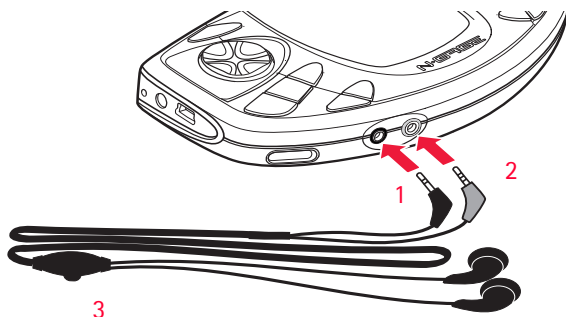
Connecter et utiliser le casque d'écoute (HDD-2)

Un casque d'écoute stéréo est fourni avec la console de jeu. En plus de servir pour les appels téléphoniques, le casque d'écoute permet d'écouter la radio FM ou le lecteur de musique intégrés à votre console de jeu. Le fil du casque d'écoute sert également d'antenne pour la radio FM. Pour établir un appel lorsque le casque d'écoute est connecté, utilisez le clavier. Une fois que l'appel est établi, vous pouvez utiliser le casque d'écoute pour parler ou l'écouter.

Si vous utilisez un casque d'écoute différent, celui-ci doit être compatible pour assurer le bon fonctionnement de la radio FM.



Connecter le casque d'écoute

Insérez la mini-fiche noire (1) de casque d'écoute dans la prise noire de la console, et la mini-fiche grise (2) dans la prise grise.



Le fil du casque d'écoute sert également d'antenne pour la radio; il faut donc le laisser pendre librement.



Remarque : Écoutez de la musique à un volume modéré. L'exposition continue à un volume élevé peut entraîner des troubles de l'ouïe. Pour régler le niveau du volume lorsqu'un casque d'écoute est connecté à la console, appuyez sur  ou sur .



Mise en garde : L'utilisation d'un casque d'écoute stéréo réduit la capacité à entendre les sons extérieurs. N'utilisez pas de casque d'écoute dans des situations pouvant compromettre votre sécurité.

Utiliser le casque d'écoute pour recevoir des appels

Pour recevoir un appel lorsque le casque d'écoute est connecté, appuyez sur le bouton de télécommande (3) qui est situé sur le microphone du casque d'écoute. (Reportez-vous à l'illustration à la page 12.) Pour mettre fin à l'appel, appuyez sur le même bouton.

• CONNECTER ET UTILISER LES CÂBLES FOURNIS

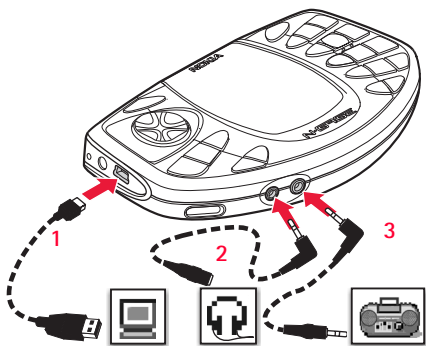
L'emballage contient trois câbles destinés au raccordement de matériel facultatif.

- 1 Pour connecter la console de jeu à un PC compatible, utilisez le câble USB mini-B DKE-2 (1) fourni. Vous pouvez utiliser Nokia Audio Manager pour stocker et organiser vos fichiers audio.



Important : Installez le logiciel Nokia Audio Manager PC avant de connecter le câble USB mini-B DKE-2 fourni. Reportez-vous à "Nokia Audio Manager" à la page 35.

- 2 Pour connecter des écouteurs à votre console de jeu, utilisez le câble adaptateur ADA-2 (2) fourni.
- 3 Pour raccorder la console à un système audio externe compatible (par exemple, un lecteur de CD), utilisez le câble d'entrée audio ADE-2 (3) fourni.



Remarque : La qualité de l'enregistrement doit être contrôlée à partir de la prise de casque d'écoute du dispositif externe. Réglez le volume sur le dispositif externe de manière à éliminer toute distorsion.

• MÉMOIRE PARTAGÉE

Les fonctions suivantes de l'appareil peuvent partager la mémoire : jeux, contacts, messages texte et multimédias, photos et sonneries, RealOne Player™, agenda, liste de tâches et applications téléchargées. L'utilisation d'une ou de plusieurs de ces fonctions peut réduire la mémoire disponible pour les autres fonctions qui partagent la mémoire. Par exemple, l'enregistrement de nombreux messages multimédias peut accaparer toute la mémoire disponible. Votre console peut afficher un message indiquant que la mémoire est pleine lorsque vous essayez d'utiliser une fonction à mémoire partagée. Dans ce cas, supprimez certaines des données ou des entrées stockées dans les fonctions à mémoire partagée avant de poursuivre. En plus de la mémoire partagée, certaines fonctions, comme les contacts, peuvent disposer d'une certaine quantité de mémoire qui leur est spécialement attribuée.



Remarque : Les pistes musicales sont stockées sur la carte mémoire. Par conséquent, elles n'utilisent pas la mémoire partagée de la console de jeu.

3 Utiliser la console de jeu comme un téléphone



• ÉTABLIR UN APPEL

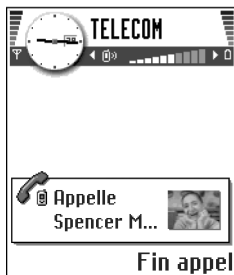
- 1 En mode veille, tapez le numéro de téléphone, sans oublier l'indicatif régional.
- 2 Appuyez sur ou pour déplacer le curseur. Appuyez sur pour supprimer un chiffre.

Pour appeler à l'étranger, appuyez sur deux fois pour entrer le préfixe international (le caractère + remplace le code d'accès international) et tapez l'indicatif de pays sans le 0, puis composez le numéro de téléphone.

- 1 Appuyez sur pour appeler le numéro.
- 2 Appuyez sur pour mettre fin à l'appel (ou pour annuler la tentative d'appel)

Pour régler le volume d'écoute durant un appel, appuyez sur pour augmenter le niveau du volume et sur pour le réduire.

Pour activer le haut-parleur, appuyez sur **Haut-p.**



Remarque : La touche met toujours fin à un appel même si une autre application est active.

Répertoire Contacts

- 1 Pour ouvrir le répertoire Contacts, appuyez sur **Contacts**.
- 2 Pour trouver un contact, faites défiler jusqu'au nom désiré ou tapez les premières lettres du nom.
Le champ Rechercher s'ouvre automatiquement et les contacts correspondants sont affichés.
- 3 Appuyez sur pour appeler.
- 4 Si plusieurs numéros sont associés au contact trouvé, faites défiler jusqu'au numéro que vous voulez appeler et appuyez sur pour appeler.

Appeler votre boîte vocale

La boîte vocale (service réseau) permet aux appelants de laisser des messages vocaux.



- Pour appeler votre boîte vocale, appuyez sur et sur en mode veille.


- Si la console vous demande d'entrer votre numéro de boîte vocale, tapez celui-ci et appuyez sur **OK**. Vous pouvez obtenir ce numéro en vous adressant à votre fournisseur de services.

Reportez-vous également à "Paramètres du renvoi d'appel" à la page 19.


Chaque ligne téléphonique peut avoir sa propre boîte vocale. Reportez-vous à "Ligne utilisée (service réseau)" à la page 42. Communiquez avec votre fournisseur de services pour plus d'information.



Changer le numéro de téléphone de votre boîte vocale

Pour changer le numéro de téléphone de votre boîte vocale, appuyez sur , allez à **Outils > Messagerie vocale**, puis appuyez sur . Sélectionnez **Options > Changer numéro**. Tapez le numéro (obtenu auprès de votre fournisseur de services) et appuyez sur **OK**.

 **Conseil** : Si votre messagerie vocale exige un mot de passe, il peut être avantageux d'ajouter une chaîne de tonalités après le numéro de la boîte vocale. Ainsi, votre mot de passe sera transmis chaque fois que vous appelez votre boîte vocale. Par exemple, +555123 4567p1234#. La lettre «p» insère une pause et 1234 constitue le mot de passe. Reportez-vous à "Insérer des codes de composition" à la page 19 pour plus d'information.

Composition abrégée (1 touche)

Pour afficher le tableau de composition abrégée, appuyez sur  et allez à **Outils > Appel abr.**

- 1 Attribuez un numéro de téléphone à une touche de composition abrégée ( à ). Reportez-vous à "Attribuer des touches de composition abrégée" à la page 58.
- 2 Activez la fonction de composition abrégée.
- 3 Pour appeler le numéro : En mode veille, maintenez la touche de composition abrégée correspondante jusqu'à ce que l'appel soit amorcé.

Établissement d'une conférence téléphonique

La conférence téléphonique est un service réseau qui vous permet de mettre en communication jusqu'à six participants, y compris vous-même. (Renseignez-vous sur la disponibilité du service auprès de votre fournisseur.)

- 1 Appelez le premier participant.
- 2 Pour établir la communication avec le deuxième participant, sélectionnez **Options > Nouvel appel**.
- 3 Tapez ou recherchez dans la mémoire le numéro de téléphone du participant, puis appuyez sur **OK**.

Le premier appel est automatiquement mis en attente.


- 4 Lorsque le deuxième participant répond, rétablissez la communication avec le premier participant en sélectionnant **Options > Conférence**.
- 5 Pour ajouter un nouveau participant à l'appel, sélectionnez **Options > Nouvel appel**, puis **Options > Conférence > Ajouter à la confér.**
- 6 Tapez ou recherchez dans la mémoire le numéro de téléphone du participant et appuyez sur **OK**.

Pour avoir une conversation privée avec l'un des participants, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez **Options > Conférence > Privée**.
- 2 Faites défiler jusqu'au participant désiré, puis appuyez sur **Privée**.



La conférence est mise en attente sur votre console et les autres participants peuvent continuer à se parler pendant que vous vous entretenez en privé avec un participant.

- 3 Lorsque vous avez terminé votre conversation privée, sélectionnez **Options > Conférence** pour retourner à l'appel conférence.
- 4 Pour rompre la communication avec un participant, sélectionnez **Options > Conférence > Suppr. participant**, faites défiler jusqu'au participant, puis appuyez sur **Suppr.**
- 5 Pour mettre fin à la conférence en cours, appuyez sur .




Conseil : Pour rompre la communication avec tous les participants en même temps, sélectionnez **Options > Termin. tous appels**, puis appuyez sur **OK**.

• RÉPONDRE À UN APPEL

Pour répondre à un appel, appuyez sur , ou si vous utilisez le casque d'écoute fourni, appuyez sur le bouton de télécommande.

Pour mettre fin à l'appel, appuyez sur , ou si vous utilisez le casque d'écoute fourni, appuyez sur le bouton de télécommande.

Si vous ne désirez pas répondre à un appel, appuyez sur . L'appelant entend le signal d'occupation, ou votre message d'accueil si vous avez configuré la boîte vocale.

Lorsque vous recevez un appel, appuyez sur **Silence** pour arrêter rapidement la sonnerie.





Conseil : Pour personnaliser les sons émis par la console selon les environnements ou les événements, par exemple, lorsque la sonnerie ne doit pas être entendue, reportez-vous à "Modes" à la page 99.



Remarque : Il peut arriver que la console n'associe pas le bon nom au numéro de téléphone de l'appelant. Ceci se produit lorsque le numéro de téléphone de l'appelant n'est pas enregistré dans le répertoire **Contacts** et que les sept derniers chiffres du numéro correspondent à un numéro qui est enregistré dans votre répertoire **Contacts**. Le cas échéant, l'identification d'appel est incorrecte.

Appel en attente

Si vous avez activé le service réseau d'appel en attente, le réseau vous signale l'arrivée de tout nouvel appel pendant que vous avez un appel en cours. Reportez-vous à "Appel en attente" à la page 41.

- 1 Durant un appel, appuyez sur  pour répondre à l'appel en attente.
Le premier appel est mis en garde.
- 2 Pour basculer d'un appel à l'autre, appuyez sur **Altern.**
- 3 Pour mettre fin à l'appel en cours, appuyez sur .



Conseil : Si vous avez activé la fonction **Renvoi d'appel** > **Si occupé**, par exemple, pour réacheminer vos appels à votre boîte vocale, les appels que vous refusez sont également réacheminés. Reportez-vous à "Paramètres du renvoi d'appel" à la page 19.

Options en cours d'appel

Votre console de jeu offre un menu complet d'options permettant de traiter les appels téléphoniques. Certaines options ne s'appliquent qu'à certains services réseau facultatifs, comme la fonction d'appel conférence.

Appuyez sur **Options** durant un appel pour accéder à certaines des options suivantes :

Silence ou Annuler silence, Terminer appel actif, Termin. tous appels, Suspendre ou Reprendre, Nouvel appel, Conférence, Privée, Suppr. participant, Répondre et Rejeter.

Altern. permet de basculer d'un appel actif à un appel en attente.

Transférer permet de mettre en communication un appel entrant ou un appel en garde et un appel actif et de vous retirer de la communication.

Envoyer DTMF permet d'envoyer des chaînes de signaux appelés tonalités DTMF, par exemple, pour entrer des mots de passe ou des numéros de compte bancaires.





Glossaire : Les tonalités DTMF (ou multifréquences) sont les sons que vous entendez lorsque vous appuyez sur les touches numériques du clavier de votre console. Les tonalités DTMF vous permettent de communiquer avec les boîtes vocales, et les systèmes téléphoniques informatisés, par exemple :

- 1 Tapez les chiffres avec les touches  à .

Chaque touche produit une tonalité DTMF qui est transmise pendant que l'appel est en cours.

- 2 Pour envoyer une tonalité, appuyez sur **OK**.




Conseil : Vous pouvez également enregistrer des tonalités DTMF sur une fiche de contact. Vous pouvez récupérer la séquence lorsque vous appelez le contact. Ajoutez des tonalités DTMF dans les champs de numéro de téléphone ou **DTMF** de vos fiches de contact.

INSÉRER DES CODES DE COMPOSITION

Vous pouvez insérer des caractères spéciaux appelés «codes de composition» dans vos chaînes de tonalités et numéros de messagerie vocale. Les codes de composition commandent au système destinataire d'attendre, de ne pas tenir compte ou d'accepter les chiffres qui suivent la chaîne de composition.

| | |
|---|---|
| * | Annule un ensemble d'instructions. |
| + | Précède un numéro international. |
| p | Insère une pause de 2,5 secondes avant de transmettre les chiffres qui suivent. |
| w | Attendre. |

Appuyez sur  à répétition pour parcourir les codes de composition. Lorsque le code désiré est affiché, attendez un instant et le code s'insère dans la chaîne de composition.

Paramètres du renvoi d'appel

Appuyez sur  et allez à **Outils > Transférer**.

Lorsque ce service réseau est activé et disponible, vous pouvez réacheminer vos appels à un autre numéro qui peut être celui de votre boîte vocale, par exemple. Pour plus d'information, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services.

- Sélectionnez une des options de renvoi d'appel. Par exemple, sélectionnez **Si occupé** si vous voulez que les appels que vous recevez soient transférés à un autre numéro lorsque votre ligne est occupée que vous ne désirez pas répondre.
- Sélectionnez **Options > Activer** pour activer le renvoi d'appel, **Annuler** pour désactiver le renvoi d'appel, ou **Vérifier état** pour savoir si le renvoi est activé ou non.

- Pour annuler toutes les options de renvoi activées, sélectionnez **Options > Annuler ts les renv.**


Pour plus d'information sur les indicateurs de renvoi d'appel, reportez-vous à "Indicateurs d'état" à la page 6.



Remarque : Il n'est pas possible d'activer l'option de restriction des appels entrants et le renvoi d'appels en même temps. Reportez-vous à "Restrictions d'appel" à la page 52.

• JOURNAL



Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Journal.**

Le journal consigne des renseignements sur les appels téléphoniques, les connexions de données par paquets les messages texte, ainsi que les appels de télécopie et de données enregistrés par la console. Vous pouvez filtrer le journal afin d'afficher un seul type d'événement, comme les messages texte, et créer de nouvelles fiches de contact basées sur l'information du journal.



Remarque : Les connexions avec votre boîte vocale, votre centre de messages multimédias ou des pages de navigateur sont affichées sous forme d'appels de données ou de transmissions de données par paquets dans le journal des communications générales.



Conseil : Pour afficher la liste des messages envoyés, allez au menu principal et appuyez sur **Messages > Envoyés.**

Registre des derniers appels

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Journal > Dern. appels.**

La console consigne les numéros de téléphone des appels manqués (appels en absence), les numéros des appels reçus et les numéros composés ainsi que la durée et le coût approximatif de vos appels. La console consigne les appels en absence et les appels reçus seulement si le réseau offre ces fonctions, si la console est allumée et se trouve dans la zone desservie par le réseau.

Les appels sont représentés par les icônes suivantes :



Appels en absence




Appels reçus



Numéros composés

Les options des menus **Appels en absence**, **Appels reçus**, **Numéros composés** sont **Appeler**, **Utiliser numéro**, **Supprimer**, **Effacer liste**, **Ajouter ds Contacts**, **Aide** et **Quitter**.



APPELS EN ABSENCE ET APPELS REÇUS

Lorsque vous manquez un appel, une note apparaît à l'écran. Appuyez sur **Afficher** pour voir le numéro. Si vous avez manqué plus d'un appel, la liste des numéros est affichée. Pour rappeler un numéro de la liste des appels en absence, faites défiler jusqu'au numéro désiré, puis appuyez sur , ou appuyez sur **Sortir** pour revenir au mode veille.

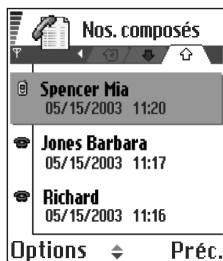
Pour afficher la liste des 20 derniers appels en absence, allez à **Journal > Dern. appels > Appels en absence**.

Pour afficher la liste des 20 derniers appels reçus (service réseau), allez à **Journal > Dern. appels > Appels reçus**.


NUMÉROS COMPOSÉS

 **Conseil** : En mode veille, appuyez sur  pour ouvrir l'écran **Numéros composés**.

Pour afficher les 20 derniers numéros que vous avez appelés ou tenté d'appeler, allez à **Journal > Dern. appels > No. composés**.





EFFACER LES LISTES DES DERNIERS APPELS

- Pour effacer toutes les listes des derniers appels, sélectionnez **Options > Effac. dern. appels** dans l'écran principal **Derniers appels**.
- Pour effacer un des registres d'appels, ouvrez le registre désiré, puis sélectionnez **Options > Effacer liste**.
- Pour effacer un appel individuel, ouvrez un registre, faites défiler jusqu'à l'appel visé, puis appuyez sur .




Durée des appels


Configurez cette fonction de manière à pouvoir afficher la durée de vos appels entrants et sortants.

- 1 Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Journal**.
- 2 Sélectionnez **Options > Paramètres > Affich. durée d'appel > Oui**.

 **Remarque** : Le temps exact facturé par votre fournisseur de services peut varier en fonction des caractéristiques du réseau, de l'arrondi appliqué lors de la facturation, etc.

METTRE LES COMPTEURS DE DURÉE DES APPELS À ZÉRO

- 1 Appuyez sur , allez à **Suppléments** et appuyez sur , allez à **Journal** et appuyez sur .

- 2 Faites défiler jusqu'à **Durée des appels** et appuyez sur .
- 3 Sélectionnez **Options > Mettre cptrs à zéro**.

Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code de verrouillage.
Reportez-vous à "Sécurité" à la page 49.

Coût des appels

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Journal > Coûts d'appel**.

Les fonctions de coût d'appel ne sont disponibles que si vous avez accès aux services correspondants auprès de votre fournisseur de services. Si vous disposez de ce service, cette option vous permet de vérifier le coût du dernier appel ou de tous les appels. Les coûts d'appel sont affichés séparément pour chaque carte SIM.



Remarque : Le montant exact facturé relativement aux appels et aux services peut être différent selon les fonctions réseau utilisées, le facteur d'arrondissement utilisé aux fins de facturation, les taxes, etc.

LIMITE DE COÛTS D'APPEL

Il est possible que votre fournisseur de services impose un plafond aux coûts de vos appels. Ce plafond peut être un nombre d'unité de facturation ou d'unités monétaires. Lorsque le mode de facturation plafonnée (limite de coûts d'appel) est activé, vous pouvez émettre des appels tant que le plafond de crédit n'est pas atteint et que vous êtes connecté à un réseau qui offre la fonction de limite de coûts d'appel. Le nombre d'unités non dépensées est affiché durant un appel et en mode veille. Lorsque toutes les unités de facturation sont écoulées, le message **Limite coût d'appel atteinte** est affiché. Communiquez avec votre fournisseur de services pour vous renseigner sur la facturation plafonnée et le prix des unités de facturation.

UNITÉS DE FACTURATION OU DEVISE

Votre console de jeu peut afficher le temps de conversation restant en unités de facturation ou en devise. Pour faire cette sélection, vous devez entrer le code PIN
2. Reportez-vous à page 49.

- 1 Sélectionnez **Options > Paramètres > Afficher coût en**.

Les options sont **Devise** et **Unités**. Si vous choisissez **Devise**, la console vous demande d'entrer le prix unitaire.

- 2 Tapez le prix de l'unité de facturation ou de crédit de votre réseau local et appuyez sur **OK**.
- 3 Tapez le nom de la devise. Utilisez une abréviation de trois lettres (par exemple, USD).



Remarque : Lorsque vous n'avez plus d'unités de facturation ou d'unités monétaires, vous pouvez seulement appeler le numéro d'urgence qui a été programmé dans votre console (par exemple, le 911).

ÉTABLIR UNE LIMITE

- 1 Sélectionnez **Options > Paramètres > Limite coût d'appel > Activé**.

La console vous demande d'entrer la limite en unités. Pour exécuter cette opération, devez entrer le code NIP 2.


- 2 Selon l'option **Afficher coûts en** sélectionnée, entrez soit le montant en unités de facturation soit en unités de devise.

Lorsque la limite de coût d'appels que vous avez fixée est atteinte, le compteur s'arrête et le message **Effacer tous les compteurs de coût des appels** est affiché. Pour pouvoir faire des appels, allez à **Options > Paramètres > Limite coût d'appel > Désactivé**. Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code PIN2. Se reporter à page 49.




Remarque : Le temps exact facturé par votre fournisseur de services peut varier en fonction des caractéristiques du réseau, de l'arrondi appliqué pour la facturation, des taxes, etc.

REMETTRE LES COMPTEURS À ZÉRO


Sélectionnez **Options > Mettre cptrs à zéro**. Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code NIP 2. Reportez-vous à page 49. Pour effacer un seul événement, faites défiler jusqu'à l'événement et appuyez sur .

• COMPTEUR DE DONNÉES GPRS

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Journal > Compteur GPRS**.

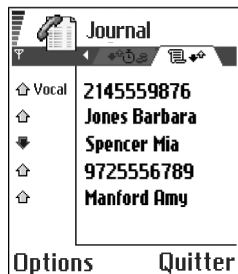
Le compteur de données vous permet de vérifier la quantité de données transmises lors de vos communications de données par paquets (GPRS). Cette fonction peut être avantageuse si vos communications GPRS sont facturées selon la quantité de données transférées.

Afficher le journal général


- 1 Appuyez sur , allez à **Suppléments > Journal**.


- 2 Appuyez sur , puis sur .


Le journal général affiche, pour chaque appel ou message reçu, l'identité de l'expéditeur ou du destinataire ainsi que son numéro de téléphone. Les messages texte envoyés en plusieurs sections ou par transmission de données par paquets constituent une seule entrée.



Les appels sont représentés par les icônes suivantes :

 Appels entrants

 Appels sortants

 Appels ou messages en absence


FILTRE LE JOURNAL

- 1 Sélectionnez **Options > Filtre**. Une liste de filtres est affichée.
- 2 Faites défiler jusqu'au filtre désiré et appuyez sur **Sélectionner**.

EFFACER LE JOURNAL

Pour effacer tout le contenu du journal, le registre Derniers appels et les rapports de livraison de messages, sélectionnez **Options > Effacer journal**. Appuyez sur **OK** pour confirmer.

COMPTEUR DE DONNÉES PAR PAQUETS ET MINUTEUR DE CONNEXION

Pour afficher la quantité de données transmises (mesurée en kilo-octets) ainsi que la durée d'une connexion GPRS, faites défiler jusqu'à un événement entrant ou sortant accompagné de l'icône de point d'accès , puis sélectionnez **Options > Afficher détails**.

PARAMÈTRES D'APPEL


- Sélectionnez **Options > Paramètres**. La liste des paramètres est affichée.
- Les événements du journal sont conservés dans la mémoire de la console pendant un certain nombre de jours (**Durée du journal**) avant d'être supprimés automatiquement pour libérer la mémoire.



Remarque : Si vous sélectionnez **Aucun journal**, tout le contenu du journal, le registre des derniers appels et les rapports de livraison de messages sont supprimés définitivement.

- Pour les options **Durée d'appel**, **Afficher coût en**, **Limite coût d'appel**, reportez-vous aux sections "Durée des appels" à la page 21 et "Coût des appels" à la page 22.

• RÉPERTOIRE SIM

Appuyez sur  et allez à **Outils > Répertoire SIM**.

Dans le répertoire SIM, vous pouvez consulter les noms et numéros enregistrés sur la carte SIM, les modifier ou en ajouter, et faire des appels.

Votre carte SIM peut vous procurer des services complémentaires auxquels vous pouvez accéder depuis ce dossier. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services.




Les options du répertoire SIM sont **Ouvrir, Appeler, Nouv. contact SIM, Modifier, Supprimer, Marquer/Ann. Marq., Copier ds Contacts, Mes numéros, Détails carte SIM, Aide, et Sortir.**



Remarque : Pour vous renseigner sur la disponibilité, la tarification et l'utilisation des services SIM, communiquez avec le fournisseur de votre carte SIM, l'exploitant réseau, le fournisseur de services ou autre.

• CARTE MÉMOIRE



Appuyez sur  et allez à **Outils > Mémoire.**

Si vous utilisez une carte mémoire, vous pouvez y stocker des applications, des pistes musicales, des fichiers multimédias tels que des clips vidéo et des fichiers audio, des images et des messages. Vous pouvez également y sauvegarder de l'information à partir de la mémoire de votre console.

Les modalités d'utilisation de la carte mémoire avec les autres fonctions et applications de votre console sont décrites en détails dans les sections portant sur ces fonctions et applications.



Important : Gardez toujours les cartes mémoire hors de la portée des jeunes enfants!

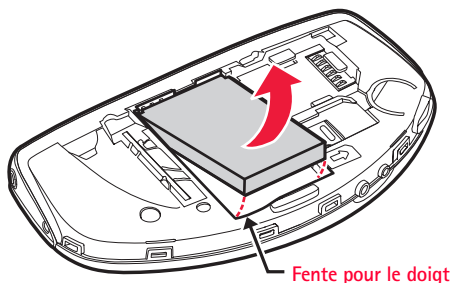


Remarque : N'utilisez que des cartes mémoire compatibles avec votre console. Les données stockées sur une carte mémoire à l'aide d'un autre dispositif peuvent être altérées lorsque vous tentez de les récupérer sur la console.

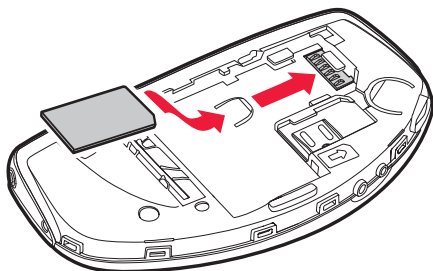
Les options de la carte mémoire sont **Sauveg. mem. équip./Restaurer dps carte, Format. carte mém., Nom carte mémoire, Déf. mot de passe/Chger mot passe/ Suppr. mt de passe/Déverr. carte mém., Détails mémoire, Aide, et Sortir.**

Insérer la carte mémoire

- 1 Assurez-vous que la console est éteinte.
- 2 En regardant le dos de l'appareil, faites glisser la façade arrière, insérez votre doigt dans la fente, puis soulevez la batterie.
- 3 Retirez la façade arrière.



- 4 Retirez la carte mémoire existante (si installée).
- 5 Placez la carte mémoire dans son logement, les contacts dorés orientés vers le bas.
- 6 Une fois la carte bien en place, réinstallez la batterie, puis replacez la façade en la faisant glisser.



Important : Ne retirez jamais la carte mémoire pendant que l'appareil exécute une opération. Veillez à toujours fermer toutes les applications qui utilisent la carte mémoire et éteindre la console avant de retirer la carte mémoire.

Si vous installez une application sur la carte mémoire et devez redémarrer la console, n'enlevez pas la carte avant que la console ait redémarré. Autrement, vous pourriez perdre les fichiers d'application.

Formater la carte mémoire

La carte mémoire doit être formatée avant l'utilisation initiale. Si la carte n'est pas déjà formatée, formatez-la en procédant comme suit :

- 1 Sélectionnez **Options > Format carte mem.**
- 2 Confirmez votre demande.

Le formatage commence après votre confirmation.



Important : Lorsqu'une carte mémoire est formatée, toutes les données qu'elle contient sont perdues en permanence.



Sauvegarder et restaurer l'information

Pour sauvegarder sur la carte mémoire l'information stockée dans la mémoire de votre console, sélectionnez **Options > Sauveg. mem. équip.**

Pour restaurer dans la mémoire de la console l'information sauvegardée sur la carte mémoire, sélectionnez **Options > Restaurer dps carte.**

Mot de passe

Vous pouvez sélectionner un mot de passe pour verrouiller la carte mémoire contre toute utilisation non autorisée.



Remarque : Le mot de passe est enregistré dans la mémoire de la console et vous n'avez pas à l'entrer de nouveau tant que vous utilisez la carte mémoire sur la même console. Toutefois, si vous utilisez la carte mémoire sur une autre console, vous devrez entrer le mot de passe.

DÉFINIR, MODIFIER OU SUPPRIMER VOTRE MOT DE PASSE

Sélectionnez **Options > Déf. mot de passe, Chger mot passe,** ou **Suppr. mt de passe.**

Chaque option exige l'entrée et la confirmation de votre mot de passe. Le mot de passe peut comprendre un maximum de huit caractères.



Remarque : Une fois le mot de passe effacé, la carte mémoire est déverrouillée et peut être utilisée sans mot de passe sur une autre console.

Déverrouiller une carte mémoire

Si vous insérez une autre carte mémoire protégée par mot de passe dans votre console, vous devrez entrer le mot de passe de cette carte. Pour déverrouiller la carte, sélectionnez **Options > Déverr. carte mém.**

Vérifier la mémoire disponible



L'option **Détails mémoire** vous permet de vérifier l'espace mémoire occupé par différents groupes de données ainsi que la mémoire disponible pour l'installation de nouvelles applications ou de logiciel sur votre carte mémoire.

4 Jeux



Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Le fait d'ouvrir plusieurs applications peut réduire la vitesse d'exécution des jeux. Par conséquent, il est recommandé de fermer les autres applications avant de commencer à jouer.

Vous pouvez utiliser les touches de jeu  et  pour jouer. D'autres touches peuvent également être utilisées selon le jeu. Reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu pour plus d'information.



Conseil : Vous pouvez répondre ou mettre fin à un appel tout en continuant à jouer.



L'exécution de jeux consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console. Le lecteur de musique n'est pas accessible pendant l'exécution d'un jeu.

Une grande variété de jeux sont offerts pour votre console. Renseignez-vous sur les jeux disponibles auprès de votre détaillant local, ou consultez le site www.n-gage.com.

• DÉMARRER UN JEU

Chaque jeu est fourni sur une carte mémoire distincte. Insérez la carte mémoire du jeu dans la console Nokia N-Gage. Reportez-vous à "Carte mémoire" à la page 25. L'icône de jeu apparaît automatiquement à l'écran.

Reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu pour plus d'information. Vous pouvez également exécuter des jeux Java téléchargés depuis le Web. Reportez-vous à "Installer une application Java" à la page 122.

Appuyez sur , faites défiler jusqu'à l'icône de jeu et appuyez sur .

OU

Appuyez sur  >  pour commencer à jouer.

Jeu à deux

Vous pouvez utiliser une connexion Bluetooth pour jouer avec un autre joueur disposant du même jeu sur un dispositif compatible. Avant d'amorcer une session de jeu à deux, vous devez vous assurer que les paramètres de connexion Bluetooth des deux dispositifs sont compatibles. Reportez-vous à "Connexion sans fil Bluetooth" à la page 127. Reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu pour plus d'information sur la façon de commencer à jouer, les différents niveaux, les fonctions supplémentaires, etc.

Jeu multijoueur

Certains jeux permettent la participation de plusieurs joueurs disposant du même jeu sur un dispositif compatible grâce à une connexion Bluetooth. Avant d'amorcer une session multijoueur, vous devez vous assurer que les paramètres de connexion Bluetooth de tous les dispositifs sont compatibles. Reportez-vous à "Connexion sans fil Bluetooth" à la page 127. Reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu pour plus d'information sur la façon de commencer à jouer, les différents niveaux et les fonctions supplémentaires.

5 Lecteur de musique et radio

N-Gage comprend une fonction de lecteur de musique permettant d'écouter des fichiers audio enregistrés sur la carte mémoire, et une fonction de radio pour écouter des stations FM. Vous pouvez également enregistrer de la musique à partir de la radio ou d'une source externe. En effet, la carte mémoire permet d'enregistrer ou de transférer des pistes musicales d'une qualité comparable à celle d'un CD.

Seuls les détails des 255 première pistes musicales peuvent être affichés.

Pour transférer des pistes musicales d'un PC compatible vers la console de jeu, reportez-vous à "Nokia Audio Manager" à la page 35.

• LECTEUR DE MUSIQUE



Grâce au **lecteur de musique**, vous pouvez écouter des pistes musicales stockées sur la carte mémoire. Pour écouter, connectez le casque d'écoute HDC-5 fourni à la console ou activez le haut-parleur.





Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Lorsque le lecteur de musique est en marche, il peut empêcher l'exécution d'autres applications qui utilisent la carte MMC.



Mise en garde : Écoutez de la musique à un volume modéré. L'exposition continue à un volume élevé peut entraîner des troubles de l'ouïe.

Appuyez sur  pour activer le lecteur de musique.



Une fois que le lecteur de musique est en marche, il commence à jouer des pistes. Pour régler le niveau de volume du casque d'écoute ou du haut-parleur, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou réduire le volume.


Seules les cartes de mémoire de 16 Mo, 64 Mo ou 128 Mo permettent de jouer de la musique enregistrée.


L'utilisation du lecteur de musique consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu.

Écouter de la musique


- 1 Appuyez sur  ou  pour mettre en évidence le bouton de commande approprié :

Écouter ou faire une pause  ou  (bascule)

Arrêter 

Piste suivante 

Vous pouvez également appuyer sur le bouton du casque d'écoute pour sélectionner la piste suivante.

Piste précédente 

Enregistrer 



- 2 Appuyez sur  pour sélectionner.



Les options du **lecteur de musique** sont **Liste de pistes**, **Paramètres**, **Activer haut-parl./Dés. haut-parleur.**, **Aide** et **Sortir**.

La **liste de pistes** vous permet d'afficher et de faire jouer les pistes musicales que vous avez stockées dans votre console.

Les options de la **liste des pistes** sont **Lecture**, **Supprimer**, **Renommer**, **Sélectionner**, **Désélectionner**, **Aide** et **Sortir**. Une piste désélectionnée reste dans la liste, mais elle n'est pas jouée.

Pour afficher les pistes musicales stockées, appuyez sur **Options > Liste de pistes**.

 **Conseil** : Lorsque vous écoutez de la musique, vous pouvez appuyer sur  pour afficher les options disponibles.

Pour afficher l'une des pistes musicales de la **liste de pistes**, appuyez sur  ou sur  pour mettre la piste en évidence, puis appuyez sur **Options > Lecture**.



Gérer les appels entrants

Lorsque vous répondez à un appel, la lecture de la piste est interrompue et le lecteur mis en sourdine. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la lecture musicale reprend automatiquement.

Vous pouvez recevoir et émettre des appels pendant que le lecteur de musique est en marche. Durant un appel, la lecture de la piste est interrompue et le lecteur mis en sourdine. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la lecture musicale reprend automatiquement.

Pour répondre à un appel lorsque le casque d'écoute est branché, appuyez sur le bouton du casque d'écoute. La lecture musicale est interrompue lorsque la console sonne. Pour mettre fin à l'appel, appuyez de nouveau sur le bouton du casque d'écoute. Reportez-vous à "Connecter et utiliser le casque d'écoute (HDD-2)" à la page 12 pour plus d'information.

Pour modifier les paramètres, appuyez sur **Options** et sélectionnez **Paramètres**. Les options suivantes sont offertes :

Style de son—Vous pouvez sélectionner le style des pistes musicales que vous écoutez afin de régler automatiquement les options de l'égalisateur et rehausser la qualité sonore. Niveaux de graves et d'aigus. Un réglage d'équilibre est offert en fonction du style sélectionné : **Rock, Pop, Danse, Jazz, Classique, Latin** et **Normal**.

Options de lecture—Sélectionnez **Normal** pour faire jouer les pistes stockées dans l'ordre où elles apparaissent dans la liste des pistes. Vous pouvez également sélectionner **Aléatoire** ou **Répéter**.






Extra basse—Vous pouvez accentuer les graves du style musical courant.

Les options de **paramètres** sont **Changer, Aide** et **Précédent**.

Enregistrer depuis un appareil externe

Vous pouvez raccorder votre console de jeu à un appareil audio externe compatible, par exemple, un lecteur de CD et enregistrer de la musique directement sur votre console. N'utilisez pas cette fonction à des fins de piratage. Les pistes musicales peuvent être protégées par le droit d'auteur. L'enregistrement de pistes musicales ainsi protégées n'est autorisé que pour votre usage personnel. Il est illégal de copier ces pistes à des fins de vente ou de distribution. Les droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le transfert ou le réacheminement de certains contenus.

Pour enregistrer une piste musicale d'un appareil audio externe compatible, procédez comme suit :

- 1 Raccordez l'appareil audio externe.
Reportez-vous à "Connecter et utiliser les câbles fournis" à la page 13 pour plus d'information.
- 2 Appuyez sur  et allez à **Médias > Musique**.
- 3 Appuyez sur  ou  pour mettre en évidence le bouton de commande d'enregistrement  et appuyez sur  pour enregistrer.
- 4 Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'enregistrement.

Le lecteur de musique attribue par défaut le nom **REC** avec un numéro unique à chaque piste afin de permettre l'enregistrement de plusieurs pistes. Par exemple, la première piste est intitulée **REC000**. Pour changer le nom de la piste, appuyez sur **Options > Listes de pistes > Renommer**.


Vous pouvez recevoir et émettre des appels pendant l'enregistrement. Le volume du lecteur de musique est mis en sourdine, mais l'enregistrement se poursuit en arrière-plan. Lorsque vous mettez fin à l'appel, l'écran du lecteur de musique réapparaît automatiquement.





• RADIO

Votre console de jeu doit être allumée et raccordée à un casque d'écoute pour que cette fonction soit disponible.



Pour activer la **radio**, appuyez sur .

Vous pouvez écouter la radio à l'aide du casque d'écoute (reportez-vous à "Connecter et utiliser le casque d'écoute (HDD-2)" à la page 12) ou du haut-parleur, mais le casque d'écoute doit être branché dans les deux cas. Le fil du casque d'écoute sert constitue également l'antenne de la radio. Il faut donc s'assurer qu'il est bien branché et le laisser pendre librement.

Pour régler le niveau de volume du casque d'écoute ou du haut-parleur, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou réduire le volume.











Remarque : La qualité de la réception dépend de la puissance de la station de radio dans la zone où vous vous trouvez.

Écoutez de la musique à un volume modéré. L'exposition continue à un volume élevé peut entraîner des troubles de l'ouïe.



Conseil : Appuyez sur le bouton du casque d'écoute pour sélectionner le canal suivant.

Vous pouvez sélectionner le canal suivant , le canal précédent , la syntonisation automatique vers le haut , la syntonisation automatique vers le bas  et l'enregistrement  en appuyant sur  ou sur  pour mettre en évidence le bouton de commande approprié, et  pour le sélectionner.

Les options de la **radio** sont **Canaux**, **Activer haut-parl./Dés. haut-parleur.**, **Synth. haut auto**, **Synth. bas auto**, **Syntonisation manuelle**, **Mémoriser canal**, **Aide** et **Sortir**.



Syntoniser un canal radio

Lorsque la **radio** est allumée, sélectionnez **Options** >



Synth. haut auto ou **Synth. bas auto** pour la syntonisation automatique.

Lorsqu'un canal est repéré, la nouvelle fréquence est affichée.



Remarque : Dans le cas de canaux préenregistrés, le nom de la station peut également apparaître.

La gamme de fréquences est de 87.5 à 108.0 MHz.

Vous pouvez également syntoniser manuellement en sélectionnant **Options** > **Syntonisation manuelle** et en appuyant sur  ou sur  pour parcourir les fréquences vers le haut ou vers le bas (échelons de 0.05 MHz).



Conseil : Si vous connaissez la fréquence désirée, entrez-la au clavier directement (appuyez sur pour entrer le point décimal).

Pour enregistrer la station dans la console, sélectionnez **Options > Mémoriser canal**. Faites défiler jusqu'à la position de mémoire désirée pour le canal, puis appuyez sur **Sélect.**. Tapez le nom de la station, puis appuyez sur **OK**.

Les positions vides indiquent la fréquence par défaut de 87.5 MHz.

Utiliser la radio

Les options de la liste des canaux sont **Écouter, Activer haut-parl./Dés. haut-parleur, Renommer, Supprimer, Aide** et **Sortir**.

Lorsque la radio est allumée, vous pouvez l'éteindre en appuyant sur

Lorsque le haut-parleur est activé, le casque d'écoute est mis en sourdine.

Vous pouvez recevoir et émettre des appels lorsque vous écoutez la radio. Durant un appel, le volume de la radio est mis en sourdine. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la radio est automatiquement réactivée.

L'utilisation de la radio consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu.

Si des canaux radio sont déjà enregistrés, vous pouvez sélectionner **Options > Canaux** pour choisir le canal désiré. Vous pouvez également sélectionner une position de mémoire de canal de 1 à 9 en appuyant sur la touche numérique correspondante. Vous pouvez également sélectionner une position de mémoire de canal de 10 à 20 en appuyant sur deux touches numérique consécutivement. Par exemple, 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 et 2 + 0 = 20.

Si le casque d'écoute est débranché, la radio se fermera automatiquement après cinq minutes.

Enregistrer depuis la radio

Vous pouvez enregistrer le programme du canal radio courant en appuyant sur et sur pour mettre en évidence le bouton de commande d'enregistrement , et sur pour enregistrer.

En mode d'enregistrement, le bouton d'enregistrement devient le bouton de commande d'arrêt . Vous pouvez également appuyer sur **Arrêter**.

Vous pouvez recevoir et émettre des appels pendant l'enregistrement de la radio. La radio est mise en sourdine et l'enregistrement se poursuit en arrière-plan. Lorsque vous mettez fin à l'appel, la radio est automatiquement réactivée.



• NOKIA AUDIO MANAGER

Nokia Audio manager est une application logicielle que vous pouvez installer sur votre PC. Le programme d'installation se trouve sur le CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

Grâce à Nokia Audio Manager, vous pouvez sélectionner des pistes musicales numériques sur un PC compatible et les transférer sur la carte mémoire de votre console de jeu Nokia N-Gage. Le logiciel Nokia Audio Manager vous permet également de créer des listes de diffusion M3U sur le PC, avec des renvois à des pistes MP3 ou à des pistes enregistrées à partir de disques compacts. Pour que votre PC puisse accéder à la carte mémoire de votre console, vous devez raccorder la console au PC au moyen du câble USB mini-B DKE-2 fourni. Reportez-vous à "Connecter et utiliser les câbles fournis" à la page 13. Le contenu de la mémoire de données de la console peut également être affiché dans la section Périphérique mobile de la fenêtre Studio de musique de Nokia Audio Manager, ce qui vous permet de travailler directement sur le PC. Les pistes musicales sur les listes de diffusion peuvent par exemple provenir de vos CD.



Conseil : L'application Nokia Audio Manager se trouve sur le CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

Exigences relatives au système

Pour installer et utiliser Nokia Audio Manager, vous avez besoin du matériel et du logiciel suivants :

- PC compatible Intel exécutant le système d'exploitation Windows 98 (deuxième édition), Millennium Edition, Windows 2000 ou Windows XP;



Remarque : Le logiciel n'est pas exécuté sur un PC dont le système d'exploitation a été mis à niveau depuis Windows 95 ou 3.1 à Windows 98.

- processeur Pentium MMX 266 MHz (Pentium 300 MHz recommandé);
- au moins 35 Mo d'espace disque libre;
- au moins 48 Mo d'espace de mémoire recommandé sur l'ordinateur (64 Mo pour Windows 2000);
- affichage de 800 x 600 pixels, plus de 65536 couleurs et définition couleur élevée sur l'ordinateur;
- lecteur de CD-ROM SCSI/ANSI X3T10-1048D standard ou ATAPI/SFF-8020i standard;

Installer Nokia Audio Manager



Remarque : Ne connectez pas le câble USB à votre PC avant d'avoir installé le logiciel pour PC Nokia Audio Manager à partir du CD-ROM fourni dans le carton d'emballage de la console de jeu Nokia N-Gage.

- 1 Démarrez Windows.
- 2 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de votre PC.
- 3 Si le CD-ROM ne démarre pas automatiquement, ouvrez Windows Explorer et sélectionnez le lecteur de CD-ROM.
- 4 Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'icône du Nokia Audio Manager, puis sélectionnez Exécution automatique.
- 5 Suivez les instructions d'installation affichées à l'ordinateur pour compléter l'installation.
Lorsque l'installation du logiciel est terminée, le dossier Nokia Audio Manager est ajouté à vos programmes.
- 6 Vous devez redémarrer l'ordinateur après avoir installé le logiciel Nokia Audio Manager.

TYPES DE PISTES MUSICALES RECONNUES

Nokia Audio Manager accepte les fichiers de type MP3 et les listes de diffusion M3U. Vous pouvez créer des listes de diffusion dans le **Studio de musique**. Lorsque vous sélectionnez une liste de diffusion pour la transférer à la carte mémoire de la console, seules les pistes nommées dans la liste de diffusion sont transférées. Les pistes créées par le lecteur de CD portent l'extension de fichier .AAC. Ces fichiers peuvent être lus sur le PC par Nokia Audio Manager et transférés à la carte mémoire de la console de jeu.

Enregistrer des pistes de CD

- 1 Sur le PC, ouvrez Nokia Audio Manager.
L'écran initial apparaît.
- 2 Insérez un CD de musique dans le lecteur de CD de votre PC et cliquez sur l'icône du lecteur de CD.
- 3 Si aucune information sur les pistes n'est affichée par défaut, cliquez sur le bouton **Charger CD**.
- 4 Pour mémoriser des pistes, sélectionnez les pistes et cliquez sur le bouton **Mémoriser pistes**.
N'enlevez pas le CD avant d'avoir terminé l'opération de mise en mémoire. Une barre de progression indique combien de temps il faudra environ pour mémoriser les pistes.

- Pour transférer les pistes mémorisées au **Studio de musique**, cliquez sur le bouton + **Ajouter**, sélectionnez les pistes voulues et cliquez sur **Ouvrir**.
- Vous pouvez maintenant transférer les pistes du **Studio de musique** à votre console de jeu Nokia N-Gage.

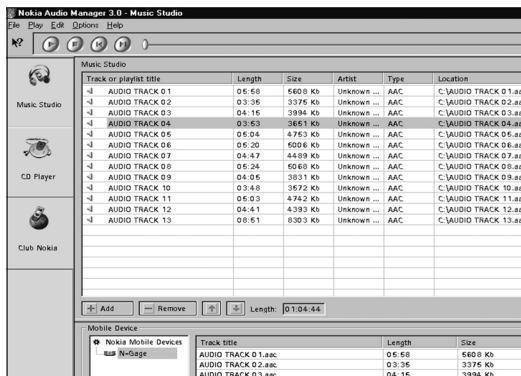
Transférer des pistes musicales à votre appareil

- Enregistrez les pistes et les listes de diffusion dans le **Studio de musique**. Reportez-vous à "Enregistrer des pistes de CD" à la page 36 pour des instructions supplémentaires.



Remarque : Assurez-vous que le PC compatible et la console sont raccordés avec le câble USB fourni. Reportez-vous à "Connecter et utiliser les câbles fournis" à la page 13.

- Sur le PC, ouvrez Nokia Audio Manager.
- L'écran initial apparaît.
- Cliquez sur l'icône dans la partie Périphériques mobiles de la fenêtre **Studio de musique**.
- Cliquez sur le les pistes ou les listes de diffusion à transférer sur la carte mémoire de votre console.



- Cliquez sur **Transférer au périphérique**.

Si les fichiers de musique sélectionnés excèdent la capacité de la carte mémoire de votre console, vous obtiendrez un message d'erreur. Retirez quelques pistes musicales et essayez à nouveau.

Transférer des pistes musicales avec Windows Explorer

Après avoir installé le logiciel Nokia Audio Manager, il est possible d'utiliser Windows Explorer pour transférer des pistes musicales MP3 ou .AAC sur la carte mémoire de votre console.

- 1 Assurez-vous que le PC compatible et la console sont raccordés avec le câble USB fourni. Reportez-vous à "Connecter et utiliser les câbles fournis" à la page 13.
- 2 Ouvrez Windows Explorer et affichez les disques installés sur le PC.
Une nouvelle lettre d'unité apparaît dans la structure de répertoire.
- 3 Cliquez sur la nouvelle unité pour afficher une fenêtre présentant le contenu de la carte mémoire de la console.
- 4 Avant de transférer des pistes avec Windows Explorer, vérifiez la taille des fichiers à transférer.
- 5 Ouvrez une deuxième fenêtre de Windows Explorer et affichez le contenu du dossier (sur le PC) à partir duquel vous souhaitez transférer les pistes MP3 et .AAC.
- 6 Sélectionnez sur le PC compatible les pistes à transférer à la console et glissez-déposez ces pistes dans la première fenêtre.

Les pistes sont maintenant transférées à la console.



Remarque : Il peut arriver que Windows Explorer indique la fin du transfert de fichiers avant que tous les fichiers ne soient effectivement transférés. Pour pallier ce problème, allouez environ 10 secondes par Mo à transférer. Si le transfert est interrompu prématurément, les fichiers peuvent ne pas être transférés.

Si les fichiers de musique sélectionnés excèdent la capacité de la carte mémoire de votre console, vous obtiendrez un message d'erreur. Retirez quelques pistes musicales et essayez à nouveau.

Fenêtre de navigateur


Le logiciel Nokia Audio Manager comprend une fenêtre de navigateur qui vous permet de fureter sur le Web si votre ordinateur est muni d'une connexion Internet. Toute adresse URL peut être entrée dans le champ de destination. Pour faire une recherche sur le Web, la destination doit être un site comportant un moteur de recherche. Les pistes provenant du Web doivent être téléchargées sur le PC avant d'être ajoutées dans la fenêtre du Studio de musique en vue de leur transfert sur la console de jeu.

Modifier des champs dans les pistes sur le PC





Lorsque les pistes ou les listes de diffusion sont affichées dans le **Studio de musique**, il est possible de modifier les renseignements sur la piste et sur l'artiste. Reportez-vous à l'aide de Nokia Audio Manager pour plus de détails.

6 Paramètres



Appuyez sur  et allez à **Outils > Paramètres**.

• MODIFIER LES PARAMÈTRES NORMAUX

- 1 Allez à un groupe de paramètres et appuyez sur  pour l'ouvrir.
- 2 Faites défiler jusqu'au paramètre à modifier et appuyez sur  pour :
 - basculer entre les options lorsque seulement deux options sont proposées (**Activé/Désactivé**);
 - ouvrir une liste d'options ou un éditeur;
 - ouvrir un écran à curseur et appuyer sur  ou sur  pour augmenter ou réduire la valeur.

Paramètres de l'appareil







GÉNÉRAL

Langue équipement—Vous pouvez changer la langue des textes affichés sur votre console de jeu. Ce changement affecte également le format de la date et de l'heure ainsi que les séparateurs utilisés, par exemple, dans les calculs. Si vous sélectionnez **Automatique**, la console sélectionne la langue en fonction de l'information contenue sur la carte SIM. Vous devez redémarrer la console après avoir changé la langue des textes affichés.





Remarque : Les modifications apportées aux paramètres **Langue équipement** ou **Langue d'écriture** s'appliquent à toutes les applications de la console et continuent à s'appliquer jusqu'à ce que vous les modifiez de nouveau.


Langue d'écriture—Vous pouvez changer la langue d'écriture de votre console. La langue choisie détermine :


- les caractères disponibles lorsque vous appuyez sur une touche ( à );
- le dictionnaire d'écriture intuitive utilisé;
- les caractères spéciaux disponibles lorsque vous appuyez sur les touches  et .



Exemple : Vous utilisez une console de jeu dont la langue d'écriture sélectionnée est l'anglais et vous voulez écrire tous vos messages en français. Après avoir changé la langue d'écriture, le dictionnaire d'écriture intuitive recherche les mots en français et les caractères spéciaux et signes de ponctuation usuels de la langue française sont disponibles lorsque vous appuyez sur les touches  et .



Conseil : Vous pouvez également faire ce changement dans certains éditeurs. Appuyez sur  et sélectionnez **Langue d'écriture**.

Dictionnaire – Permet de sélectionner **Activé** ou **Désactivé** pour activer ou désactiver l'écriture intuitive dans tous les éditeurs de la console. Vous pouvez également modifier ce paramètre lorsque vous êtes dans un éditeur. Appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire > Activer dictionnaire** ou **Désactiver**.



Remarque : Le dictionnaire n'est pas offert dans toutes les langues.



Texte ou logo d'accueil – Appuyez sur  pour ouvrir. Le texte ou le logo d'accueil s'affiche brièvement chaque fois que vous allumez la console. Sélectionnez **Par défaut** si vous voulez utiliser l'image par défaut. Sélectionnez **Texte** pour rédiger un message d'accueil (maximum 50 lettres). Sélectionnez **Photo** pour sélectionner une photo ou une image dans **Photos**.

Paramètres d'origine – Vous pouvez rétablir les valeurs initiales de certains paramètres. Vous devez d'abord entrer le code de verrouillage. Reportez-vous à "Sécurité" à la page 49. Après avoir rétabli les paramètres initiaux, il se peut que votre console prenne plus de temps pour s'allumer.

Tous les documents et fichiers que vous avez créés restent intacts.

Mode veille

Image d'arrière-plan – Vous pouvez sélectionner une image à utiliser comme image de fond en mode veille. Sélectionnez **Oui** pour sélectionner une image dans **Photos**.

Touche de sélection gauche et Touche de sélection droite – Vous pouvez modifier les raccourcis qui apparaissent au-dessus des touches de sélection gauche  et droite  en mode veille. Vous pouvez définir des raccourcis non seulement vers des applications mais également vers des fonctions, par exemple, **Nouveau msg**.



Remarque : Vous ne pouvez pas créer un raccourci vers une application que vous avez installée.

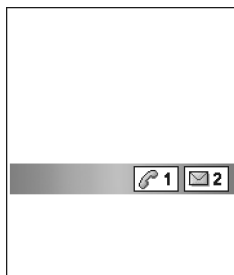
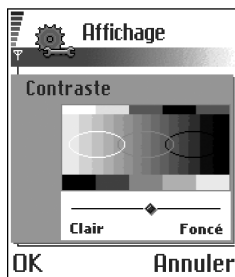
Écran

Contraste—Pour accentuer ou réduire le contraste de l'affichage.

Palette de couleurs—Pour changer la palette de couleurs utilisée.


Attente écon. d'écran—L'économiseur d'écran est activé à l'expiration du délai sélectionné. Lorsque l'économiseur d'écran est en fonction, l'écran se vide et la barre de l'économiseur d'écran est affichée. Appuyez sur n'importe quelle touche pour désactiver l'économiseur d'écran.

Économiseur d'écran—Sélectionnez l'information que vous voulez voir apparaître dans la barre de l'économiseur d'écran : l'heure et la date ou un texte écrit par vous. L'emplacement et la couleur d'arrière-plan de la barre de l'économiseur d'écran changent à toutes les minutes. De plus, l'économiseur d'écran change pour indiquer le nombre de nouveaux messages ou de messages en absence.



Options d'appel



Remarque : Pour modifier les paramètres de renvoi d'appel, appuyez sur  et allez à **Outils > Renvoi d'appel**. Reportez-vous à "Paramètres du renvoi d'appel" à la page 19.


ENVOYER MON NUMÉRO

Ce service réseau vous permet d'autoriser (**Oui**) ou de bloquer (**Non**) l'affichage de votre numéro de téléphone sur l'appareil de la personne que vous appelez. Il se peut aussi que cette option soit définie par votre fournisseur de services lorsque vous vous abonnez (**déterminé par le réseau**).

APPEL EN ATTENTE

Le réseau vous signale l'arrivée d'un nouvel appel même si vous avez un appel en cours. Sélectionnez **Activer** pour demander au réseau d'activer la fonction d'appel en attente, **Annuler** pour demander au réseau de la désactiver, ou **Vérifier état** pour vérifier si la fonction est activée ou non.



RECOMPOSITION AUTOMATIQUE

Lorsque cette fonction est activée, votre console effectue jusqu'à dix tentatives de rappel après un appel infructueux. Appuyez sur  pour mettre fin au rappel automatique.




RÉSUMÉ APRÈS APPEL


Activez cette fonction si vous voulez que la console affiche brièvement la durée et le coût du dernier appel. Pour afficher les coûts d'appel, la fonction **Limite coût d'appel** doit être activée pour votre carte SIM. Reportez-vous à page 22.

COMPOSITION ABRÉGÉE (1 TOUCHE)

Sélectionnez **Activé** pour pouvoir appeler les numéros affectés aux touches d'appel abrégé ( à ) , en maintenant la touche correspondante enfoncée. Reportez-vous également à "Attribuer des touches de composition abrégée" à la page 58.

RÉPONSE TOUCHES

Sélectionnez **Activée** pour pouvoir répondre à vos appels en appuyant brièvement sur n'importe quelle touche, à l'exception de ,  et de .

L'indicateur de message vocal  apparaît si vous avez des messages vocaux.

LIGNE UTILISÉE (SERVICE RÉSEAU)


Ce paramètre est affiché uniquement si la carte SIM permet d'utiliser deux numéros d'abonné, c'est-à-dire deux lignes téléphoniques. Sélectionnez la ligne téléphonique (**Ligne 1** ou **Ligne 2**) que vous désirez utiliser pour faire des appels et envoyer des messages texte. Vous pouvez recevoir des appels sur les deux lignes, quelle que soit la ligne sélectionnée.



Remarque : Vous ne pourrez pas établir d'appels si vous sélectionnez la **Ligne 2** et que vous n'êtes pas abonné à ce service réseau.

Vous pouvez bloquer la fonction de sélection de la ligne en sélectionnant **Changement de ligne > Désactiver** si cette option est offerte par votre carte SIM. Pour modifier ce paramètre, vous devez entrer le code PIN 2.



Conseil : Pour basculer d'une ligne à l'autre, maintenez la touche  enfoncée lorsque la console est en mode veille.


• PARAMÈTRES DE CONNEXION






Connexions de données et points d'accès



Glossaire : Point d'accès – Point par lequel votre console établit une connexion à Internet au moyen d'un appel de données ou d'une connexion de données par paquets. Un point d'accès peut être fourni, par exemple, par un fournisseur de services Internet (FSI) commercial, un fournisseur de services mobiles ou un opérateur réseau.

Pour définir les paramètres des points d'accès, appuyez sur  et allez à **Outils > Paramètres > Connexion > Point accès**.

Une connexion de données est requise pour se connecter à un point d'accès. Votre console permet trois types de connexions de données :

- appel de données GSM ();
- appel de données GSM à haut débit ();
- connexion de données par paquets (GPRS) (.

Vous pouvez définir trois types de points d'accès : MMS, navigateur et point d'accès Internet. Votre fournisseur de services vous indiquera le type de point d'accès nécessaire pour le service désiré. Vous devez définir les paramètres de point d'accès pour pouvoir effectuer les tâches suivantes :


- envoyer et recevoir des messages multimédias;
- envoyer et recevoir des courriels;
- afficher les pages de navigation;
- télécharger des applications Java™;
- utiliser le téléchargement d'images;
- utiliser votre console de jeu comme un modem.

Reportez-vous également à "Indicateurs de connexions de données" à la page 8.

Appels de données GSM

Lors d'un appel de données GSM, le débit de transmission des données peut atteindre 14,4 kbit/s. Pour connaître la disponibilité des services de données et les modalités d'abonnement, communiquez avec votre opérateur réseau ou fournisseur de services.

PARAMÈTRES D'APPEL DE DONNÉES

- Pour définir les paramètres de base d'appel de données GSM, appuyez sur  et allez à **Outils > Paramètres > Connexion > Point d'accès**. Sélectionnez ensuite **Options > Ouvrir > Nouveau pt d'accès**. Entrez l'information suivante : **Nom de connexion** (votre choix), **Porteuse de données** : **Données GSM**, **No. d'appel serveur**, **Mode session** : **Permanent**, **Type appel données** : **Analogique** et **Débit données maxi.** : **Automatique**.
- Appel de données à haut débit (service de données à commutation de circuits à haut débit, HSCSD)



Glossaire : Ce paramètre permet de transmettre des données à une vitesse pouvant atteindre 43,2 kbit/s.

Pour en savoir plus sur la disponibilité des services à haut débit et sur l'abonnement à ces services, veuillez communiquer avec votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

Les transmissions de données en mode HSCSD peuvent vider la batterie plus rapidement que les appels vocaux et de données ordinaires car la console transmet des données plus fréquemment au réseau.



Conseil : L'assistant de configuration compris dans le logiciel PC Suite pour votre console de jeu Nokia N-Gage peut vous aider à configurer les paramètres de point d'accès et de boîte aux lettres. Vous pouvez également copier des paramètres existants, par exemple, de votre ordinateur compatible à votre console. Voir le CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

Données par paquets (GPRS)



Glossaire : Transmet les données en courts paquets sur le réseau mobile.

PARAMÈTRES DE CONNEXION DE DONNÉES PAR PAQUETS

- Il peut être nécessaire de s'abonner au service GPRS. Consultez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.
- Allez à **Paramètres > Connexion > Points d'accès** et sélectionnez **Options > Nouveau pt d'accès**. Entrez les renseignements suivants : **Porteuse de données : GPRS** et **Nom du point d'accès** : entrez le nom que vous a communiqué votre fournisseur de services. Reportez-vous à "Créer un point d'accès" à la page 44 pour plus d'information.

Créer un point d'accès

Les options de la liste des points d'accès sont **Modifier, Nouveau pt d'accès, Supprimer, Aide** et **Sortir**.

Il est possible que des points d'accès aient été préconfigurés sur votre console. Vous pouvez également recevoir des paramètres de point d'accès de votre fournisseur sous forme de message intelligent. Reportez-vous à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85.

Si aucun point d'accès n'est défini lorsque vous ouvrez **Points d'accès**, la console vous demande si vous voulez en créer un.

Si aucun point d'accès n'est défini, créez un nouveau point d'accès en sélectionnant **Options > Nouveau pt d'accès**. Sélectionnez une des options suivantes :

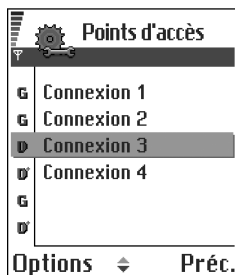
- **Utiliser param. défaut** pour utiliser les paramètres par défaut. Apportez les modifications nécessaires et appuyez sur **Retour** pour enregistrer les paramètres.

- **Utiliser param. actuels** pour utiliser les données de paramétrage existantes comme base pour la configuration du nouveau point d'accès. La liste des points d'accès existants est affichée. Sélectionnez-en un et appuyez sur **OK**. Les paramètres de points d'accès sont affichés et certains champs sont déjà remplis.

Points d'accès


Les options de modification de paramètres de point d'accès sont **Changer**, **Param. avancés**, **Aide** et **Sortir**.

Cette section vous fournit une brève explication de chacun des paramètres susceptibles d'être utilisés pour configurer différents points d'accès et connexions de données.



Remarque : Commencez à définir les paramètres à partir du haut car la sélection de la connexion de données (**Porteuse de données**) ou l'entrée d'une **Adresse IP de passerelle** détermine les champs disponibles plus bas. Suivez attentivement les instructions données par votre fournisseur de services.

MODIFIER

Lorsque vous ouvrez Points d'accès, la liste des points d'accès disponibles apparaît. Faites défiler jusqu'au point d'accès à modifier et appuyez sur .

Nom de connexion – Entrez un nom descriptif pour la connexion.

Porteuse de données – Les options sont **GPRS**, **Données GSM** et **GSM à haut débit**. Les champs affichés ne sont pas les mêmes pour toutes les connexions de données. Remplissez tous les champs comportant la mention **Doit être défini** ou marqué d'un astérisque rouge. Il n'est pas nécessaire de remplir les autres champs, à moins d'indication contraire de la part de votre fournisseur de services.




Remarque : Pour pouvoir utiliser une connexion de données, le fournisseur de services réseau doit supporter cette fonction et, s'il y a lieu, l'activer pour votre carte SIM.

Nom du point d'accès (pour les données par paquets seulement) – Le nom du point d'accès permet d'établir une connexion avec le réseau GPRS. Vous obtiendrez le nom de point d'accès auprès de votre opérateur réseau ou de votre fournisseur de services.

No.d'appel serveur (pour les données GSM et les données à haut débit seulement) – Le numéro de téléphone du modem du point d'accès.

Nom d'utilisateur – Tapez un nom d'utilisateur si votre fournisseur de services l'exige. Le nom d'utilisateur peut être obligatoire pour établir une connexion de données; il est généralement communiqué par le fournisseur de services. Le nom d'utilisateur est souvent sensible à la casse.

Demander mot de pas. – Si vous devez entrer un mot de passe chaque fois que vous vous connectez à un serveur, ou si vous ne voulez pas que la console mémorise votre mot de passe, sélectionnez **Oui**.

Mot de passe – Il se peut que vous deviez entrer un mot de passe pour établir une connexion de données. Le mot de passe vous est normalement communiqué par votre fournisseur de services. Le mot de passe est souvent sensible à la casse. Lorsque vous tapez le mot de passe, les caractères que vous entrez sont affichés brièvement avant d'être remplacés par des astérisques (*). Pour entrer facilement des chiffres rapidement, appuyez sur , sélectionnez **Insérer numéro**, puis continuez à entrer les lettres.

Authentification – Normale ou Sécurisée.

Adresse IP passerelle – Adresse IP utilisée par la passerelle du navigateur.

Page de démarrage – Selon la configuration utilisée, entrez l'adresse du service ou l'adresse du centre de messages multimédias.

Sécurité connexion – Indiquez si la connexion doit utiliser ou non le protocole de sécurité TLS doit être utilisé pour la connexion. Suivez les instructions données par votre fournisseur de services.

Mode session – Permanent ou Temporaire.

Type appel données (pour données GSM et données haut débit uniquement) –

Analogique, RNIS v.110 ou RNIS v.120, selon que la console doit utiliser une connexion analogique ou numérique. Ce paramètre dépend à la fois de votre opérateur réseau GSM et de votre fournisseur Internet (FSI) étant donné que certains réseaux ne supportent pas les connexions RNIS. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services Internet (FSI). Le temps d'établissement des connexions RNIS est plus rapide que celui des connexions analogiques.





Glossaire : Vous pouvez utiliser le service RNIS pour établir des appels de données entre votre console et votre point d'accès. Les connexions RNIS sont numériques de bout en bout, ce qui permet d'obtenir un temps d'établissement plus rapide et des transferts de données plus rapides que les connexions analogiques. Pour être en mesure d'utiliser une connexion RNIS, votre fournisseur d'accès Internet et votre opérateur réseau doivent tous les deux offrir le service.

Débit données maxi. (pour données GSM et données à haut débit seulement) – Les options sont **Automatique, 9600, 14400, 19200, 28800, 38400, 43200**, selon ce que vous avez choisi comme Mode session et Type appel données. Cette option permet de préciser la vitesse de connexion maximale lors de l'utilisation du service de données à haut débit. Selon le fournisseur de services réseau, il est possible que les débits élevés soient facturés à un tarif supérieur.



Remarque : Les débits indiqués ci-dessus correspondent aux débits maximaux auxquels votre connexion peut fonctionner. Durant la connexion, le débit de fonctionnement peut être inférieur, selon les conditions du réseau.



Conseil : Lorsque vous écrivez, appuyez sur  pour afficher la grille des caractères spéciaux. Appuyez sur  pour entrer un espace.

Reportez-vous aussi à "Paramètres" à la page 74, "Paramètres de courriel" à la page 96 et "Configurer le service de navigation" à la page 114.

SUPPRIMER

Dans la liste des points d'accès, faites défiler jusqu'au point d'accès à supprimer, puis sélectionnez **Options > Supprimer**.

OPTIONS DE PARAMÈTRES AVANCÉS

Adresse IP équip. – Adresse IP de votre console.

Serveur nom prim. – Adresse IP du serveur DNS principal.



Glossaire : DNS – (Domain Name Service). Service Internet qui traduit les noms de domaines tels que **www.nokia.com** en adresses IP comme **192.100.124.195**.

Serveur nom second. – Adresse IP du serveur DNS secondaire.



Remarque : Si vous devez entrer l'**Adresse IP équip.**, le **Serveur nom prim.** ou le **Serveur nom second.**, communiquez avec votre fournisseur de services Internet pour obtenir ces adresses.

Les paramètres suivants apparaissent si vous avez sélectionné Appel de données et Données haut débit comme type de connexion :

Utiliser rappel—Cette option permet à un serveur de vous rappeler une fois que vous avez effectué l'appel initial. Communiquez avec votre fournisseur de services pour vous abonner à ce service.

Type rappel—Les options sont **Utiliser No. serv.** ou **Utiliser autre No.** Demandez à votre fournisseur de services de vous indiquer le paramètre correspondant à sa configuration.

Numéro de rappel—Tapez le numéro de téléphone de données de votre console. En règle générale, il s'agit du numéro d'appel de données de votre console.

Utilis. compress. PPP—Sélectionnez **Oui** pour accélérer les transferts de données, si cette option est offerte par le serveur PPP distant. Si vous avez de la difficulté à établir une connexion, choisissez **Non**. Veuillez communiquer avec votre fournisseur de service pour obtenir des conseils.

PPP (protocole point à point)—Protocole utilisé pour connecter un ordinateur directement à Internet au moyen d'un modem et d'une ligne téléphonique.

- **Utilis. script connex.** –




Glossaire : Un script de connexion est la séquence d'instructions suivie par le système pour établir la connexion.

Si votre fournisseur de services exige un script de connexion, ou si vous désirez automatiser le processus de connexion, sélectionnez **Oui**.

- **Script connexion**—Entrez le script de connexion de l'appareil.
- **Initialisation modem** (chaîne d'initialisation du modem)—Commandes de modem AT qui déterminent le fonctionnement de la console. S'il y a lieu, entrez les caractères indiqués par votre fournisseur de services réseau GSM ou votre fournisseur de services Internet.

• GPRS

Appuyez sur  et allez à **Outils > Paramètres > Connexion > GPRS**.

Les paramètres GPRS s'appliquent à tous les points d'accès qui utilisent une connexion de données par paquets.

Connexion GPRS – Si vous sélectionnez **Si disponible** et que vous vous trouvez dans un réseau de données par paquets, la console s'inscrit auprès du réseau GPRS et les messages texte sont envoyés par le service GPRS. En outre, il est plus rapide d'établir une connexion de données par paquets active, par exemple, pour envoyer et recevoir des courriels. Si vous sélectionnez **Si nécessaire**, la console utilise une connexion de données par paquets uniquement si vous lancez une application ou une action qui l'exige.

Point d'accès—Le nom de point d'accès est nécessaire lorsque vous voulez utiliser votre console comme modem de données par paquets avec votre ordinateur. Pour plus d'information sur les connexions modem, reportez-vous au CD-ROM fourni avec console de jeu.



Remarque : Si le réseau n'offre pas le service GPRS et que vous avez choisi **Si disponible**, la console essaie périodiquement d'établir une connexion de données par paquets.

Appels de données

Sélectionnez **Paramètres > Connexion > Appel données**.

Les paramètres d'appels de données s'appliquent à tous les points d'accès qui utilisent une connexion de données ou une connexion de données à haut débit.

Temps de connexion—En cas d'inactivité, l'appel de données est abandonné automatiquement après un délai déterminé. Les options sont **Défini par utilisat.** (vous entrez le délai) ou **Non limité**.

Date et heure



Les paramètres date et heure vous permettent de définir la date et l'heure de l'horloge de votre console. Vous pouvez également changer le format de la date et de l'heure et choisir les séparateurs. Choisissez **Type d'horloge > Analogique** ou **Numérique** pour changer le type de l'horloge affichée dans l'écran de veille.

Choisissez **Mise à j. auto. heure** si vous voulez que l'heure, la date et l'information de fuseau horaire de votre console soient réglées par le réseau (service réseau). Vous devez redémarrer votre console de jeu pour que les paramètres de mise à jour automatique de l'heure soient effectifs.



Conseil : Reportez-vous également à "Paramètres de l'appareil" à la page 39.

• SÉCURITÉ



Appareil et SIM

Explication des différents codes de sécurité susceptibles d'être exigés :

Code NIP (de 4 à 8 chiffres)—Le code PIN protège votre carte SIM contre toute utilisation non autorisée. Le code NIP est habituellement fourni avec la carte SIM.

Après trois tentatives infructueuses d'entrée du code NIP, le code NIP est bloqué. Le code NIP doit être débloqué pour que vous puissiez utiliser de nouveau la carte SIM. Reportez-vous à l'information relative au code PUK.

Code NIP2 (de 4 à 8 chiffres)—Le code NIP2, fourni avec certaines cartes SIM, permet d'accéder à certaines fonctions telles que les compteurs de coût d'appel.

Code verrou (5 chiffres)—Le code verrou, ou code de verrouillage, permet de verrouiller la console et le clavier afin d'empêcher toute utilisation non autorisée.



Remarque : Le code verrou initial est **12345**. Par mesure de sécurité, veuillez changer ce code. Ne divulguez pas le nouveau code et conservez-le en lieu sûr, à l'écart de la console.

Codes PUK et PUK2 (8 chiffres)—Le code PUK (code de déblocage personnel) permet de changer un code NIP bloqué. Le code PUK2 permet de changer un code NIP2 bloqué. Si les codes ne sont pas fournis avec la carte SIM, veuillez communiquer avec le fournisseur de la carte SIM installée dans votre console pour obtenir ces codes.

Vous pouvez changer le code verrou, le code NIP et le code NIP2. Ces codes ne peuvent contenir que les chiffres **0 à 9**.




Remarque : N'utilisez pas des codes d'accès similaires à des numéros d'urgence, comme 911.

Demande code NIP – Lorsque la demande de code NIP est activée, la console vous demande d'entrer le code chaque fois que vous l'allumez. Notez que certaines cartes SIM ne permettent pas de désactiver la demande du code NIP.

Code NIP, Code NIP2 ou Code verrou—Ouvrez ce paramètre si vous voulez changer le code.



Conseil : Pour verrouiller la console manuellement, appuyez sur . Une liste de commandes est affichée. Sélectionnez **Verrouill. équipem.**

Période verrou auto.—Vous pouvez définir un délai au terme duquel la console se verrouille automatiquement et ne peut être utilisée que si le code verrou est entré. Tapez un nombre de minutes ou sélectionnez **Aucune** pour désactiver la période de verrouillage automatique.


Pour déverrouiller la console, tapez le code verrou.



Remarque : Lorsque la console de jeu est verrouillée, il se peut que vous puissiez quand même appeler le numéro d'urgence programmé dans votre console (p. ex., le 911).

Verrou si SIM changée—Sélectionnez **Oui** si vous désirez que la console demande le code verrou lorsqu'une nouvelle carte SIM inconnue est insérée. La console conserve une liste des cartes SIM reconnues comme appartenant au propriétaire.

Les options de l'écran Numéros mémorisés sont **Ouvrir, Appeler, Nouveau contact, Modifier, Supprimer, Ajouter ds Contacts, Ajout. dps Contacts, Aide** et **Sortir**.

Pour afficher la liste des numéros autorisés, appuyez sur  et allez à **Outils > Liste Nos. autorisés**.

Liste Nos. autorisés—Vous pouvez bloquer les appels sortants à destination des numéros de téléphone sélectionnés, si votre carte SIM le permet. Vous devez entrer le code NIP2 pour utiliser cette fonction. Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez appeler uniquement les numéros de téléphone qui font partie de la liste des numéros autorisés ou qui commencent par les mêmes chiffres qu'un numéro de téléphone de la liste.



Remarque : Lorsque la composition fixe est activée, il est possible que vous puissiez quand même composer certains numéros d'urgence sur certains réseaux (le 911, par exemple).

- Pour ajouter des numéros à la liste de numéros autorisés, sélectionnez **Options > Nouveau contact** ou **Ajout. dps Contacts**.


Gpe utilisateur limité—Vous pouvez définir un groupe de personnes que vous pouvez appeler et qui peuvent vous appeler. Pour plus d'information, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services ou votre opérateur réseau. Sélectionnez **Par défaut** pour activer le groupe par défaut défini de concert avec votre opérateur réseau, **Activé** si vous voulez utiliser un autre groupe (vous devez connaître le numéro d'index du groupe), ou **Désactivé**.



Remarque : Lorsque les appels sont limités à des **groupes d'utilisateurs limités**, il peut être possible de composer les numéros d'urgence (le 911 ou un autre numéro d'urgence officiel) sur certains réseaux.

Confirm. services SIM (service réseau)—Pour que votre console affiche les messages de confirmation lorsque vous utilisez un service de carte SIM.

Gestion des certificats

L'écran principal **Certificats** affiche la liste des certificats d'autorité stockés dans votre console de jeu. Appuyez sur  pour afficher la liste des certificats d'utilisateur, le cas échéant.



Glossaire : Les certificats d'autorité sont utilisés par certains services de navigateurs, tels que les services bancaires, afin de vérifier les signatures, les certificats serveur et d'autres certificats d'autorité. Les certificats utilisateur sont délivrés aux utilisateurs par une autorité de certification.

Les options de l'écran principal de gestion des certificats sont **Détails certificat**, **Supprimer**, **Param. conseillé**, **Marquer/Ann. Marq.**, **Aide** et **Sortir**.

Les certificats numériques sont nécessaires dans les circonstances suivantes :

- accéder à un service bancaire en ligne ou à un autre site ou serveur distant et exécuter des opérations qui supposent le transfert de renseignements confidentiels;
- réduire le risque d'infection par des virus ou d'autres programmes malveillants et vous assurer de l'authenticité d'un logiciel lors de son téléchargement et de son installation.

Les certificats numériques permettent de vérifier l'origine des pages de navigation et du logiciel installé. Toutefois, ils ne sont fiables que dans la mesure où l'on sait que l'origine du certificat est authentique.



Important : L'existence d'un certificat n'offre aucune protection en soi; le gestionnaire de certificats doit contenir des certificats corrects, authentiques ou sécurisés pour assurer une sécurité optimale.

DÉTAILS DES CERTIFICATS – VÉRIFICATION DE L'AUTHENTICITÉ

Vous pouvez être sûr de l'identité d'un serveur ou d'une passerelle de navigation seulement lorsque la signature et la période de validité du certificat de serveur ou de passerelle de navigation ont été vérifiées.

Un avis est affiché sur l'écran de la console si l'identité de la passerelle ou du serveur de navigation n'est pas authentique ou si votre console n'a pas le bon certificat de sécurité.

Pour afficher les détails des certificats, faites défiler jusqu'au certificat désiré, puis sélectionnez **Options > Détails certificat**. Lorsque vous accédez aux détails d'un certificat, le gestionnaire de certificats vérifie la validité du certificat et affiche l'un des messages suivants :

Certificat non sécurisé—Aucune application n'est configurée pour utiliser le certificat. Reportez-vous à Reportez-vous à "Changer les paramètres conseillés" à la page 52 pour plus d'information.

Certificat expiré—La période de validité du certificat sélectionné est expirée.

Certificat pas encore valide—La période de validité du certificat sélectionné n'a pas encore débuté.

Certificat altéré—Le certificat est inutilisable. Communiquez avec l'émetteur du certificat.



Important : Les certificats ont une durée de vie limitée. Si **Certificat expiré** ou **Certificat pas encore valide** est affiché alors que le certificat devrait être valide, vérifiez que la date et l'heure courantes affichées par votre console sont correctes.

CHANGER LES PARAMÈTRES CONSEILLÉS

Faites défiler jusqu'à un certificat d'autorité, puis sélectionnez **Options > Param. conseillés**. La liste des applications qui peuvent utiliser le certificat sélectionné est affichée. Exemple :

Services > Oui—le certificat peut certifier les sites.

Gestionnaire d'applications > Oui—le certificat peut certifier l'origine de nouveaux logiciels.

Internet > Oui—le certificat peut certifier les serveurs de courriel et d'images.



Important : Avant de modifier ces paramètres, assurez-vous que le propriétaire du certificat est digne de confiance et que le certificat appartient bien au propriétaire indiqué.

• RESTRICTIONS D'APPEL



La limitation des appels est un service réseau qui vous permet de bloquer l'émission et la réception des appels sur votre console de jeu. Cette fonction exige le mot de passe de restriction d'appel que vous pouvez obtenir auprès de votre fournisseur de services.

Faites défiler jusqu'à l'une des options d'interdiction d'appel.

- Sélectionnez **Options > Activer** pour demander au réseau d'activer la limitation des appels, **Annuler** pour désactiver la restriction d'appel sélectionnée ou **Vérifier état** pour vérifier si les appels sont autorisés ou interdits.
- Sélectionnez **Options > Modif. mot de passe** pour modifier le mot de passe de limitation.
- Sélectionnez **Options > Annuler limitations** pour annuler toutes les limitations d'appel actives.



Remarque : Même lorsque des limitations d'appel sont appliquées, il peut être possible d'appeler certains numéros d'urgence (par exemple, le 911).

Les limitations d'appel s'appliquent à tous les appels, y compris les appels de données.

Vous ne pouvez limiter les appels entrants et activer le renvoi d'appel ou la composition fixe en même temps. Reportez-vous à "Paramètres du renvoi d'appel" à la page 19.



Réseau

SÉLECTION RÉSEAU

- **Automatique** fait en sorte que la console de jeu recherche et sélectionne automatiquement un des réseaux cellulaires disponibles dans votre région.
- **Manuel** vous permet de sélectionner un réseau manuellement dans la liste des réseaux. En cas de rupture de la connexion établie avec un réseau sélectionné manuellement, la console fait entendre un bip d'erreur, et vous devez sélectionner un réseau de nouveau. Le réseau sélectionné doit avoir un accord d'itinérance avec votre réseau local, c'est-à-dire l'opérateur dont la carte SIM est installée dans votre console.



Glossaire : Accord d'itinérance—Accord entre deux fournisseurs de services réseau ou plus permettant aux abonnés d'un de ces fournisseurs d'utiliser les services des autres fournisseurs.

AFFICHER INFO CELLULE

Sélectionnez **Activé** pour faire en sorte que la console indique lorsqu'elle est reliée à un réseau cellulaire basé sur la technologie MCN (Micro Cellular Network) et active la réception de l'information par cellules.

Paramètres des accessoires



Les indicateurs suivants sont affichés en mode veille :



Un casque d'écoute est connecté.



Une bouche d'induction est connectée.

Faites défiler jusqu'à un dossier d'accessoire et ouvrez les paramètres :


- Sélectionnez **Mode par défaut** pour choisir le mode que vous voulez activer chaque fois que vous connectez un accessoire donné à votre console. Reportez-vous à "Modes" à la page 99.
- Sélectionnez **Réponse automatique** si vous voulez que la console réponde automatiquement aux appels entrants au bout de cinq secondes. La réponse automatique ne fonctionne pas lorsque l'option de **signalisation d'appel** sélectionnée est **Un seul bip** ou **Silence**.



Remarque : Si vous utilisez une boucle inductive, vous devez l'activer séparément. Ouvrez le dossier Boucle inductive, puis sélectionnez **Utiliser kit induction> Oui**. Si vous avez activé une boucle inductive, les mêmes paramètres seront utilisés pour le kit oreillette.

7 Contacts



Pour ouvrir le répertoire **Contacts**, en mode veille, appuyez sur  ou appuyez sur **Contacts**.

Le répertoire **Contacts** vous permet d'enregistrer et de gérer les renseignements relatifs à vos contacts, tels que des noms, des numéros de téléphone et des adresses. **Contacts** utilise la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.

Vous pouvez également ajouter à la fiche d'un contact une sonnerie personnalisée, un identificateur vocal ou une photo miniature. Vous pouvez créer des groupes de contacts afin de pouvoir envoyer des messages texte ou des courriels à plusieurs destinataires en même temps.



Les options du répertoire **Contacts** sont **Ouvrir**, **Appeler**, **Nouveau message**, **Nouveau contact**, **Modifier**, **Supprimer**, **Dupliquer**, **Ajouter au groupe**, **Appart. aux grps**, **Marquer ou Ann. Marq.**, **Envoyer**, **Infos contact**, **Aide** et **Sortir**.

• CRÉER DES FICHES DE CONTACT

- 1 Ouvrez **Contacts** et sélectionnez **Options** > **Nouveau contact**.


Une fiche de contact vide apparaît.

- 2 Remplissez les champs désirés et appuyez sur **Effectué**.

La fiche de contact est enregistrée et fermée, après quoi elle apparaît dans le répertoire **Contacts**.

Copier un contact

DE LA CARTE SIM AU TÉLÉPHONE

- 1 Appuyez sur  et allez à **Outils** > **Répertoire SIM**.
- 2 Faites défiler jusqu'à un nom et sélectionnez **Options** > **Copier ds Contacts**.


DU TÉLÉPHONE À LA CARTE SIM

- 1 Allez à **Contacts** et ouvrez une fiche de contact.
- 2 Faites défiler jusqu'au numéro et sélectionnez **Options** > **Copier ds rép. SIM**.

Reportez-vous à "Gérer les groupes de contacts" à la page 60 pour plus d'information sur la création des groupes de contacts.

• MODIFIER DES FICHES DE CONTACT

Les options de modification d'une fiche de contact sont **Ajouter onglet** (ou **Supprimer onglet**), **Ajouter détail**, **Supprimer détail**, **Modifier étiquette**, **Aide** et **Sortir**.



- 1 Dans le répertoire **Contacts**, faites défiler jusqu'à la fiche de contact à modifier, puis appuyez sur  pour l'ouvrir.
- 2 Pour modifier les renseignements apparaissant sur la fiche, sélectionnez **Options > Modifier**.
- 3 Faites défiler jusqu'au champ visé et entrez du texte ou des chiffres.
Un curseur clignotant indique où l'information apparaît.
- 4 Pour enregistrer vos modifications et revenir à l'écran des fiches de contact, appuyez sur **Effectué**.

Supprimer

CONTACTS INDIVIDUELS

- 1 Dans le répertoire **Contacts**, faites défiler jusqu'à la fiche à supprimer.
- 2 Sélectionnez **Options > Supprimer**.

CONTACTS MULTIPLES

- 1 Faites défiler jusqu'à la fiche à supprimer, puis sélectionnez **Options > Marquer**.
Un crochet apparaît à côté de la fiche de contact.
OU
Maintenez la touche  enfoncée et appuyez simultanément sur .
- 2 Lorsque vous avez sélectionné tous les contacts à supprimer, sélectionnez **Options > Supprimer**.

Ajouter et supprimer des détails

- 1 Ouvrez une fiche de contact, puis sélectionnez **Options > Modifier**.
- 2 Pour ajouter un champ, sélectionnez **Options > Ajouter détail**.
 - Pour supprimer un champ inutile, sélectionnez **Options > Supprimer détail**.
 - Pour renommer une étiquette de champ de fiche de contact, sélectionnez **Options > Modifier étiquette**.


Insérer une photo

Deux types d'image peuvent être ajoutés à une fiche de contact. Reportez-vous à "Photos et copie d'écran" à la page 62 pour plus d'information sur la façon de stocker des images.

- 1 Pour joindre une photo miniature à une fiche de contact, ouvrez la fiche, puis sélectionnez **Options > Modifier**.
- 2 Sélectionnez **Options > Ajouter onglet**.

La photo miniature est également affichée lorsque le contact vous appelle.




Pour ajouter une photo à une fiche de contact :

- 1 Ouvrez une fiche de contact.
- 2 Appuyez sur  pour ouvrir l'écran Photos.
- 3 Sélectionnez **Options > Ajouter photo**.
Vous pouvez rechercher une photo dans la mémoire de l'appareil ou sur la carte mémoire (si installée).
- 4 Lorsque vous avez trouvé la photo recherchée, appuyez sur **Sélectionner**.



• AFFICHER LES FICHES DE CONTACT

Les options disponibles lors de l'affichage d'une fiche de contact lorsque la sélection porte sur un numéro de téléphone sont **Appeler, Nouveau message, Modifier, Supprimer**, Par défaut, **Ajouter Id. vocal** (ou **Id. vocaux**), **Attrib. appel abrégé** ou **Supp. appel abrégé, Sonnerie, Copier ds rép. SIM., Envoyer, Aide** et **Sortir**.



L'écran des renseignements de contact () affiche toute l'information entrée sur la fiche de contact. Appuyez sur  pour ouvrir l'écran Photos. 

Seuls les champs contenant des données sont affichés dans l'écran des renseignements de contact. Sélectionnez **Options > Modifier** pour afficher tous les champs et ajouter des données au contact.

Affecter des numéros et des adresses par défaut

Si un contact possède plusieurs numéros de téléphone ou adresses de courriel, vous pouvez accélérer les appels et envois de messages en désignant des numéros et des adresses à utiliser par défaut.

Ouvrez une fiche de contact, puis sélectionnez **Options > Numéros préférés**. Une fenêtre contextuelle s'ouvre, affichant les différentes options.

 **Exemple** : Faites défiler jusqu'à **Numéro téléphone**, puis appuyez sur **Attribuer**. La liste des numéros de téléphone figurant sur la fiche de contact est affichée. Faites défiler jusqu'au numéro que vous voulez définir comme numéro par défaut et appuyez sur . Lorsque vous retournez à l'écran des fiches de contact, le numéro par défaut est souligné.

• COMPOSITION VOCALE

Vous pouvez établir un appel téléphonique en prononçant un identificateur vocal que vous avez associé à une fiche de contact. Tout mot prononcé peut être un identificateur vocal. Lorsque vous utilisez la composition vocale, n'oubliez pas que :



- Les identificateurs vocaux ne dépendent pas de la langue. Ils dépendent de la voix de la personne qui parle.
- Les identificateurs vocaux sont sensibles aux bruits de fond. Enregistrez-les et établissez les appels dans un environnement silencieux.
- Les noms très courts ne sont pas reconnus. Utilisez des noms longs et évitez d'attribuer des noms qui se ressemblent à des numéros différents.
- Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme vous l'avez enregistré. Ceci peut être difficile lorsqu'il y a du bruit autour de vous ou en cas d'urgence; c'est pourquoi vous ne devriez pas dépendre uniquement de la composition vocale dans ces circonstances.



Exemple : Vous pouvez utiliser le nom d'une personne comme identificateur vocal, par exemple : «Portable Jean».

Ajouter un identificateur vocal

Vous pouvez associer des identificateurs vocaux uniquement à des numéros stockés dans la mémoire de la console. Reportez-vous à "Copier un contact" à la page 54. Une fiche de contact ne peut avoir qu'un seul identificateur vocal.

- 1 Dans le répertoire **Contacts**, faites défiler jusqu'au contact auquel vous voulez associer un identificateur vocal, puis appuyez sur  pour ouvrir la fiche de contact.
- 2 Faites défiler jusqu'au numéro auquel vous voulez ajouter l'identificateur vocal, puis sélectionnez **Options > Ajouter Id. vocal**. La console compose ce numéro. Le message **Appuyer sur Démarrer, puis parler après le bip** est affiché.
- 3 Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer un identificateur vocal. La console de jeu émet un signal de départ et le message **Parlez maintenant** est affiché.
Lors de l'enregistrement, maintenez la console à courte distance de votre bouche. Après le signal de départ, prononcez distinctement le ou les mots à enregistrer comme identificateur vocal. Après l'enregistrement, la console de jeu fait entendre l'identificateur enregistré et le message **Écoute id. vocal en cours** est affiché.
- 4 Si vous ne voulez pas conserver cet enregistrement, appuyez sur **Quitter**. Une fois l'identificateur vocal enregistré, le message **Id. vocal enregistré** est affiché et la console émet un signal sonore. Le symbole  apparaît en regard du numéro dans la fiche de contact.




Remarque : Votre console de jeu peut stocker jusqu'à 25 identificateurs vocaux associés à des numéros de téléphone. Si la mémoire vient à être saturée, supprimez des identificateurs vocaux.

Pour afficher la liste des identificateurs vocaux définis, sélectionnez **Contacts > Options > Infos contact > Id. vocaux** dans le répertoire Contacts.

ÉTABLIR UN APPEL AVEC UN IDENTIFICATEUR VOCAL

Pour appeler en utilisant un identificateur vocal, mettez fin à toutes les connexions de données actives. Vous pouvez également utiliser le casque d'écoute.


- 1 En mode veille, maintenez la touche  enfoncée. Un bip se fait entendre et le message **Parlez maintenant** est affiché. Le haut-parleur est également activé.
- 2 Maintenez la console près de votre bouche et prononcez l'identificateur vocal distinctement.

Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme vous l'avez enregistré. La console fait entendre l'identificateur vocal, affiche le nom et le numéro et, après 1,5 seconde, compose le numéro correspondant à l'identificateur vocal reconnu.



Remarque : Vous ne pouvez pas vous servir de la reconnaissance vocale pendant qu'une application utilise un appel de données ou qu'une connexion GPRS envoie ou reçoit des données.

RÉÉCOUTER, EFFACER OU MODIFIER UN IDENTIFICATEUR VOCAL

Pour réécouter, effacer ou modifier un identificateur vocal, ouvrez une fiche de contact et faites défiler jusqu'au numéro comportant un identificateur (indiqué par ) , puis sélectionnez **Options > Id. vocaux >** et l'une des options suivantes :

Réécouter—pour entendre l'identificateur vocal de nouveau;


Supprimer—pour effacer l'identificateur vocal;

Changer—pour enregistrer un nouvel identificateur vocal. (Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer).

• ATTRIBUER DES TOUCHES DE COMPOSITION ABRÉGÉE

La fonction d'appel abrégé permet d'appeler rapidement les numéros fréquemment utilisés. Vous pouvez attribuer des touches de composition abrégée à huit numéros de téléphone. Le numéro 1 est réservé à la boîte vocale.

ACTIVER LA COMPOSITION ABRÉGÉE

- 1 Appuyez sur , allez à **Outils > Paramètres > Appeler > Appel abrégé**.
- 2 Réglez la fonction à **Activé**.

ATTRIBUER DES TOUCHES

- 1 Ouvrez la fiche de contact à laquelle vous voulez affecter une touche de composition abrégée, puis sélectionnez **Options > Appel abrégé**.

L'écran des icônes de composition abrégée s'ouvre, affichant les numéros libres.

- 2 Faites défiler jusqu'à un numéro et appuyez sur **Attribuer**.


Lorsque vous revenez à l'écran des renseignements de contact, l'icône de composition abrégée est affichée en regard du numéro.

- 3 Pour appeler le contact en utilisant la fonction de composition abrégée, passez en mode veille et enfoncez la touche de composition abrégée jusqu'à ce que l'appel soit amorcé.



• AJOUTER UNE SONNERIE

Vous pouvez associer une sonnerie à chaque fiche de contact ou groupe. Lorsque le contact ou un membre du groupe vous appelle, la console fait entendre la sonnerie choisie (à condition que le numéro de téléphone de l'appelant soit transmis avec l'appel et que la console le reconnaisse).

- 1 Appuyez sur  pour ouvrir une fiche de contact ou allez à la liste des groupes, puis sélectionnez un groupe de contacts.
- 2 Sélectionnez **Options > Sonnerie**.
Une liste de sonneries est affichée.
- 3 Utilisez la manette de direction pour sélectionner la sonnerie que vous voulez associer au contact ou au groupe, puis appuyez sur **Sélectionner**.

Pour un contact individuel, la console utilise toujours la dernière sonnerie attribuée. Par conséquent, si vous changez d'abord la sonnerie d'un groupe, puis celle d'un contact appartenant à ce groupe, la sonnerie du contact est utilisée la prochaine fois que celui-ci appelle.

• ENVOYER DES RENSEIGNEMENTS DE CONTACT

- 1 Dans le répertoire Contacts, faites défiler jusqu'à la fiche que vous voulez envoyer.
- 2 Sélectionnez **Options > Envoyer**, puis sélectionnez la méthode.

Les options sont **Par message texte**, **Par courriel** (disponible uniquement si les paramètres de courriel appropriés sont activés) et **Par Bluetooth**. La fiche de contact que vous voulez envoyer est devenue une «carte professionnelle». Pour plus d'information, reportez-vous au chapitre Messages et à "Envoyer des données" à la page 129.

Vous pouvez ajouter les cartes professionnelles reçues dans votre répertoire Contacts. Pour plus d'information, reportez-vous à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85.



Remarque : Les renseignements de contact peuvent uniquement être échangés entre des appareils compatibles.




Glossaire : Lorsque vous envoyez ou recevez des renseignements de contact, le terme «carte professionnelle» est employé. Une carte professionnelle est une fiche de contact dont le format permet son envoi sous forme de message texte, habituellement en format vCard.

• GÉRER LES GROUPES DE CONTACTS

Vous pouvez créer des groupes de contacts que vous pourrez utiliser, par exemple, comme listes de distribution pour l'envoi de messages texte et de courriel. Reportez-vous également à page 59 pour ajouter une sonnerie à un groupe.

Les options de l'écran de la liste des groupes sont **Ouvrir**, **Nouveau groupe**, **Supprimer**, **Renommer**, **Sonnerie**, **Infos contact**, **Aide** et **Sortir**.

Créer des groupes de contacts

- 1 Dans le répertoire Contacts, appuyez sur  pour ouvrir la liste des groupes.
- 2 Sélectionnez **Options > Nouveau groupe**.
- 3 Tapez le nom que vous voulez donner au groupe ou utilisez le nom par défaut **Groupe** et appuyez sur **OK**.


Ajouter des membres

UN NOM À LA FOIS

- 1 Après avoir créé un groupe de contacts, revenez au répertoire Contacts, faites défiler jusqu'au contact à ajouter, puis sélectionnez **Options > Ajouter au groupe**.


La liste des groupes existants apparaît.




- 2 Faites défiler jusqu'au groupe auquel vous voulez ajouter le contact, puis appuyez sur .

Vous pouvez également ajouter plusieurs membres.

NOMS MULTIPLES

- 1 Dans la liste des groupes, ouvrez un groupe, puis sélectionnez **Options > Ajouter membres**.
- 2 Faites défiler jusqu'à un contact et appuyez sur  pour le marquer.
Répétez cette opération pour tous les contacts à ajouter et appuyez sur **OK** pour les ajouter au groupe sélectionné.

Supprimer des membres


- 1 Allez à la liste des groupes, faites défiler jusqu'au groupe à modifier, puis appuyez sur .
- 2 Faites défiler jusqu'à la fiche à supprimer, puis sélectionnez **Options > Suppr. du groupe**.
- 3 Appuyez sur **Oui** pour supprimer le contact du groupe.

8 Photos et copie d'écran

• PHOTOS

Les fonctions de gestion de photos nécessitent la connexion à un service réseau.



Appuyez sur  et allez à **Médias > Photos**.

Stocker des photos

L'application Photos vous permet d'afficher, de classer, de supprimer et d'envoyer des photos et des images stockées dans votre console de jeu. Vous pouvez y classer des photos reçues sous forme de message multimédia, de message image ou de pièce jointe à un courriel, importées au moyen d'une connexion Bluetooth ou encore enregistrées à l'aide de la fonction de copie d'écran. Une fois la photo reçue dans **Messages reçus**, vous devez l'enregistrer dans l'application Photos.

L'écran principal Photos affiche une liste de photos et de dossiers comportant les éléments suivants :






- la date et l'heure de l'enregistrement de la photo;
- une photo miniature;
- le nombre d'éléments stockés dans un dossier;
- un onglet indiquant si les photos ou les dossiers se trouvent dans la mémoire de la console ou sur la carte mémoire (si utilisée).



Les options de l'application Photos sont **Ouvrir, Envoyer, Transmetteur phot., Supprimer, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Afficher détails, Ajouter ds Favoris, M. à jour onglets, Aide** et **Sortir**.



Afficher des photos

Lorsque vous ouvrez **Photos** et utilisez une carte mémoire, l'onglet de départ est déterminé par la mémoire sélectionnée dans Mémoire utilisée.

- 1 Appuyez sur  ou  pour aller d'un onglet de mémoire à l'autre.
- 2 Pour parcourir les photos, appuyez sur  et .
- 3 Appuyez sur  pour ouvrir une photo.

Une fois la photo ouverte, le nom de la photo et le nombre de photos stockées dans le dossier sont indiqués en haut de l'écran.

Les options disponibles lors de l'affichage d'une photo sont **Envoyer, Rotation, Zoom avant, Zoom arrière, Plein écran, Supprimer, Renommer, Afficher détails, Ajouter ds Favoris, Aide** et **Sortir**.

Si, au cours de la visualisation d'un photo, vous appuyez sur  ou , la photo suivante ou précédente du dossier courant d'affiche.

Vous pouvez afficher des fichiers GIF animés de la même manière que les autres images. Les animations sont lues une seule fois. Lorsque l'animation se termine, une image fixe reste affichée. Pour revoir l'animation, vous devez la fermer, puis la rouvrir.

ZOOM AVANT ET ARRIÈRE

- 1 Sélectionnez **Options > Zoom avant** ou **Zoom arrière**.

Le facteur de zoom est indiqué dans le haut de l'écran. Reportez-vous également à la section Raccourcis clavier dans le présent chapitre.


- 2 Appuyez sur **Retour** pour revenir à l'écran initial.

Le facteur de zoom n'est pas mémorisé.

Vous ne pouvez utiliser le zoom pendant la lecture d'animations GIF.



PLEIN ÉCRAN

Lorsque vous sélectionnez **Options > Plein écran**, les volets qui entourent la photo sont retirés pour que vous puissiez visualiser une plus grande partie de la photo. Appuyez sur  pour revenir à l'écran initial.

FOCALISATION

Lorsque vous zoomez ou visualisez une photo en mode plein écran, vous pouvez utiliser la manette de direction pour déplacer la zone focale vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas et obtenir un gros plan d'une partie de la photo (par exemple, le coin supérieur droit).

ROTATION

Sélectionnez **Options > Rotation > Vers la gauche** pour faire pivoter une photo de 90 degrés dans le sens anti-horaire ou **Options > Rotation > Vers la droite** pour la faire pivoter dans le sens horaire. L'état de la rotation n'est pas mémorisé.

RACCOURCIS CLAVIER



Rotation horaire



Défilement vers le haut



Défilement vers la droite



Rotation anti-horaire



Défilement vers le bas



Zoom avant



Bascule d'affichage
(maintenir pour revenir à
l'affichage normal)



Défilement vers la gauche



Zoom arrière

AFFICHAGE DE L'INFORMATION RELATIVE À UNE PHOTO

Pour afficher l'information relative à une photo, faites défiler jusqu'à la photo, puis sélectionnez **Options > Afficher détails**. La liste des renseignements relatifs à la photo apparaît :

Format—JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, **Non supporté** ou **Inconnu**.

Date et heure—Date et heure de création ou d'enregistrement de la photo.

n x n—Taille de la photo en pixels.

Taille—Taille en octets ou kilo-octets.

Couleur—Coul. naturelle, **65536 couleurs**, **4096 couleurs**, **256 couleurs**, **16 couleurs**, Nuances gris ou **Noir et blanc**.

Gérer les photos et les dossiers


- Pour supprimer une photo ou un dossier, faites défiler jusqu'à la photo ou jusqu'au dossier visé, puis sélectionnez **Options > Supprimer**.
- Pour renommer une photo ou un dossier, faites défiler jusqu'à la photo ou jusqu'au dossier visé, puis sélectionnez **Options > Renommer**. Tapez le nouveau nom et appuyez sur

Reportez-vous à "Commandes d'application" à la page 10 pour plus d'information sur la création de dossiers ainsi que sur le marquage et le déplacement d'éléments dans des dossiers.

Envoyer des photos

Vous pouvez transmettre des photos à des dispositifs compatibles par divers services de messagerie.

- 1 Faites défiler jusqu'à la photo à envoyer, puis sélectionnez **Options > Envoyer**.
- 2 Sélectionnez une des méthodes de transmission suivantes : **Par multimédia**, **Par courriel** ou **Par Bluetooth**.





Si vous sélectionnez la photo dans un courriel ou dans un message multimédia, elle s'ouvre dans un éditeur. Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire Contacts ou tapez le numéro de téléphone ou l'adresse de courriel du destinataire dans le champ **À** : Ajoutez du texte ou un message sonore, puis sélectionnez **Options > Envoyer**. Reportez-vous à "Courriel" à la page 82 pour plus d'information.

Si vous désirez envoyer une photo par connexion Bluetooth, reportez-vous à "Envoyer des données" à la page 129 pour plus d'information.



Remarque : Lorsque vous transmettez des photos, votre appareil peut afficher **Message envoyé**. Cette indication signifie que le message a été transmis au numéro de centre de messages programmé dans votre appareil. Elle ne signifie pas que le message a été reçu par le destinataire. Pour plus d'information sur les services de messagerie, communiquez avec votre fournisseur de services.



Conseil : Vous pouvez envoyer plusieurs photos à la fois par connexion Bluetooth. Pour envoyer plusieurs photos à la fois, vous devez d'abord marquer les photos à envoyer. Pour marquer plusieurs photos en même temps, utilisez les commandes **Options > Marquer/Ann. Marq.**, ou maintenez enfoncée la touche  pendant que vous appuyez sur  ou . Un crochet apparaît à côté des photos à mesure qu'elles défilent. Pour mettre fin à la sélection, relâchez .



Dossier des messages image

Les photos que vous avez reçues dans des messages image sont conservées dans le dossier des messages image.


Les options du dossier des messages image sont **Ouvrir, Envoyer, Supprimer, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Afficher détails, Aide et Sortir**.

Pour enregistrer une photo reçue dans un message image, allez à **Messages > Msgs reçus**, ouvrez le message et sélectionnez **Options > Enregistrer image**.



AFFICHER DES PHOTOS

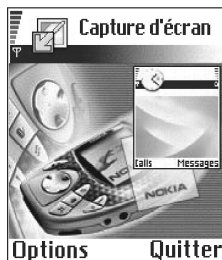
- 1 Faites défiler jusqu'à la photo à afficher, puis appuyez sur .
- 2 Appuyez sur  pour afficher la photo suivante du dossier.
- 3 Appuyez sur **Retour** pour revenir à l'écran principal Photos.

• COPIE D'ÉCRAN

Appuyez sur  et allez à **Médias > Copie d'écran**.




L'application **Copie d'écran** vous permet d'enregistrer des images affichées à l'écran de votre console de jeu. Vous pouvez les envoyer ensuite à vos amis dans des messages multimédias. L'application **Copie d'écran** peut être exécutée en arrière-plan de sorte qu'elle n'est pas visible à l'écran et activée uniquement par une combinaison de touches définie dans **Paramètres** (par défaut,  + ). Reportez-vous à "Exécution en arrière-plan" à la page 66 et "Modifier les paramètres" à la page 66.



Les options de l'application **Copie d'écran** sont **Garder app. active**, **Paramètres**, **Aide** et **Pour continuer copies d'écran, choisissez «qtn_menu_background_string» au lieu de sortir. Quitter?**

Vous pouvez sélectionner l'un des formats suivants : **JPG faible**, **JPG élevé** ou **MBM**.

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Médias > Copie d'écran**.
- 2 Sélectionnez **Options > Garder app. active**.

Le message **«App. sur Modifier + manette de direction pour copie d'écran»** est affiché et l'application disparaît de l'écran.

- 3 Appuyez sur  +  pour saisir un écran.



Remarque : Lorsque la mémoire commence à manquer, il se peut que la console ferme des applications. La console enregistre les données non sauvegardées avant de fermer une application. Reportez-vous à "Basculer d'une application à un autre" à la page 9.

Exécution en arrière-plan

Lorsque vous sélectionnez **Options > Garder app. active**, l'application disparaît de l'écran. L'application **Copie d'écran** est toujours active. Elle n'a aucun effet sur les applications exécutées et vous permet de copier le contenu de l'écran en tout temps (par exemple, pendant que vous exécutez un jeu) en appuyant sur une combinaison de touches définie dans **Paramètres**. Reportez-vous à "Modifier les paramètres" à la page 66.

Modifier les paramètres

Sélectionnez **Paramètres** pour ouvrir la liste des paramètres modifiables de l'application **Copie d'écran**.

Copie d'écran avec—Sélectionnez une combinaison de touches pour activer la copie d'écran.

Nom du dossier—Tapez un nom descriptif pour le dossier de destination des copies d'écran.

Nom copie d'écran—Tapez un nom descriptif pour l'image.

Qualité c. d'écran—Sélectionnez l'un des trois formats suivants :

- JPG faible
- JPG élevé
- MBM

Util. nom par déf.—Sélectionnez **Oui** si vous désirez stocker l'image sous le nom entré dans l'option **Nom copie d'écran**. Sélectionnez **Non** pour entrer un nom différent pour chaque image (le nom entré dans l'option **Nom copie d'écran** apparaît par défaut).

Les options disponibles sont **Copie d'écran avec**, **Nom du dossier**, **Nom copie d'écran**, **Qualité c. d'écran** et **Util. nom par déf.**

Vous pouvez stocker plusieurs images sous le même nom (par exemple, «Copie d'écran»). Les images sont alors stockées comme suit : Copie d'écran, Copie d'écran(01), Copie d'écran(02), etc.

9 RealOne Player^{MC}



Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Médias > RealOne**.

RealOne Player vous permet de lire les fichiers média stockés dans la mémoire de la console ou sur une carte mémoire, ou d'écouter des fichiers audio et vidéo et des contenus en continu sur Internet.

Les options disponibles dans la liste sont **Lire**, **Ouvrir**, **Renommer**, **Modifier lien** (affiché lorsqu'un lien de clip média est sélectionné), **Supprimer** (affiché lorsqu'un clip média local est sélectionné), **Nouveau dossier**, **Dépl. vers dossier**, **Marquer/Ann.**

Marq., **Envoyer**, **Ajouter ds Favoris**, **Paramètres**, **À propos du produit**, **Aide** et **Sortir**.



Glossaire : Les fichiers média sont des clips vidéo, musicaux ou audio qui peuvent être lus au moyen d'un lecteur de média tel que RealOne Player. Les fichiers portant les extensions .3gp, .amr, .rm, .ram, .ra et .rv. peuvent être lus par RealOne Player.

Le lecteur RealOne Player utilise la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.

• LIRE DES FICHIERS MÉDIA



Remarque : Pour pouvoir accéder à un site, vous devez d'abord configurer un point d'accès. Reportez-vous au paramètre **Pt d'accès par défaut** à la page page 70.

Vous pouvez lire tout fichier audio ou vidéo figurant dans la liste des formats supportés affichée lorsque vous lancez RealOne Player, ou directement depuis Internet.

- Pour lire un fichier média enregistré dans la mémoire ou sur la carte mémoire de la console, ouvrez RealOne Player, faites défiler jusqu'au fichier, puis sélectionnez **Options > Lire**.
- Pour lire un fichier média directement, ou lire un contenu en continu sur Internet, sélectionnez **Options > Ouvrir > Adresse URL** et entrez l'URL du site Internet visé.



Avant que la lecture du fichier média ou la lecture en continu puisse commencer, votre console doit se connecter au site et télécharger le fichier.



Glossaire : La lecture en continu (streaming) consiste à lire une émission audio ou vidéo en temps réel, à mesure que les données sont téléchargées du site Internet, au lieu d'attendre que le fichier soit téléchargé localement.









Glossaire : La mise en mémoire tampon est le stockage temporaire d'une partie du contenu diffusé en continu dans la mémoire de la console avant sa lecture.

Guide média

En accédant à RealOne Player, vous pouvez afficher une page de navigation contenant des liens donnant accès à des sites de diffusion de contenus en continu et des fichiers.

Pour afficher le guide média, ouvrez RealOne Player et sélectionnez **Options > Ouvrir > Guide**.

Réglage du volume

- Pour augmenter le volume, appuyez sur  ; pour le réduire, appuyez sur .
- Pour couper le son, maintenez la touche  enfoncée jusqu'à ce que l'indicateur  soit affiché.
- Pour rétablir le son, maintenez la touche  enfoncée jusqu'à ce que l'indicateur  soit affiché.



• ENVOYER DES FICHIERS MÉDIA

Vous pouvez envoyer des fichiers média en utilisant l'option **Envoyer** depuis la liste des clips vidéo. Cette fonction exige le service réseau approprié.

- 1 Faites défiler jusqu'au fichier à envoyer, puis sélectionnez **Options > Envoyer**.
- 2 Sélectionnez **Par Bluetooth** ou **Par multimédia** pour envoyer le fichier.

• MODIFIER LES PARAMÈTRES



Conseil : Lorsque vous sélectionnez un des paramètres, un écran à onglets s'ouvre. Appuyez sur  ou sur  pour parcourir les onglets. Les paramètres sont représentés par les icônes suivantes :



Vidéo



Écouter



Réseau



Proxy

Pour modifier les paramètres **vidéo**, sélectionnez **Options > Ouvrir** pour afficher la liste de paramètres suivante :

Qualité vidéo—Choisissez **Images nettes** pour obtenir la meilleure qualité d'image, mais un défilement plus lent, ou **Vitesse de défil.** pour une vitesse de défilement supérieure mais une qualité d'image moindre.

Dim. automatique—Choisissez **Activé** pour que l'image soit redimensionnée automatiquement.

Pour modifier les paramètres de **lecture**, sélectionnez **Options > Ouvrir** pour afficher la liste de paramètres suivante :

Répéter—Choisissez **Activer** si vous voulez que le fichier vidéo ou audio recommence automatiquement.

Pour modifier les paramètres de **réseau**, sélectionnez **Options > Ouvrir** pour afficher la liste de paramètres suivante :

Pt d'accès par défaut—Défini dans les **Paramètres de connexion**; reportez-vous à "Points d'accès" à la page 45.

Bande passante—Choisissez **Automatique** pour obtenir le meilleur débit disponible.

Bande pass. max.—Choisissez la bande passante maximale pour la lecture en continu.

Délai de connexion—Ouvrez l'écran à curseur pour changer le délai de la connexion initiale de la session de lecture en continu.

Délai de serveur—Ouvrez l'écran à curseur pour modifier le délai d'attente du serveur en cas de non-réponse.

Port le plus élevé et **Port le plus bas**—Entrez les numéros de port pour la lecture en continu. En cas de doute, consultez votre fournisseur de services.

Pour modifier les paramètres de **proxy**, sélectionnez **Options > Ouvrir** pour afficher la liste de paramètres suivante :

Utiliser proxy, Adresse de l'hôte, Port—Indiquez si un proxy doit être utilisé.

10 Messages



Remarque : Votre console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Messages**. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

L'application **Messages** vous permet de créer, d'envoyer, de recevoir, d'afficher, de modifier et de classer des messages texte, des messages multimédias, des messages de courriel et des messages intelligents (messages texte spéciaux contenant des données).




En outre, vous pouvez recevoir des messages et des données au moyen d'une connexion Bluetooth, des messages de service WAP et des messages diffusés par cellules, et envoyer des commandes de services. Les messages texte et multimédias utilisent la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.

Les options de l'écran principal sont **Nouveau message**, **Connexion** (affichée si vous avez défini des paramètres pour la boîte aux lettres) et **Déconnecter** (affichée si une connexion active à la boîte aux lettres est établie), **Messages SIM**, **Affichage cellule**, **Commandes service**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

• CRÉER ET ENVOYER DES MESSAGES






Remarque : Lors de l'envoi de messages, votre console peut afficher **Envoyé**. Cette indication signifie que le message a été envoyé par votre console au numéro de centre de messages programmé dans l'appareil. Cependant, elle ne signifie pas que le message a été reçu par le destinataire. Pour plus d'information sur les services de messagerie, communiquez avec votre fournisseur de services.

- 1 Appuyez sur , allez à **Messages** et appuyez sur .
- Nouveau message** apparaît en surbrillance.
- 2 Appuyez sur . Trois types de messages sont affichés : **Message texte**, **Message multimédia** et **Courriel**.
- 3 Faites défiler jusqu'au type de message désiré, puis appuyez sur **OK**.

Écrire et envoyer des messages texte

L'éditeur de messages texte s'ouvre et le curseur est placé dans le champ À :

- 1 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire Contacts ou tapez le numéro de téléphone du destinataire. (Reportez-vous à "Ajouter un destinataire" à la page 78 pour d'autres méthodes d'ajout de noms.)
- Appuyez sur  pour ajouter un point-virgule (;) afin de séparer chaque destinataire. Appuyez sur  pour accéder au champ d'écriture du message.

- 2 Écrivez votre message. (Reportez-vous à "Écrire du texte" à la page 78 pour plus de détails.)



Remarque : Votre console de jeu permet l'envoi de plusieurs messages texte en même temps. Par conséquent, la limite normale de 160 caractères peut être dépassée. Les textes comptant plus de 160 caractères sont envoyés en plusieurs messages, ce qui peut coûter plus cher.

Dans la barre de navigation, l'indicateur de la longueur de message effectue un compte à rebours à partir de 160. Par exemple, 10 (2) signifie que vous pouvez encore ajouter 10 caractères au texte à envoyer en deux messages.

- 3 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options > Envoyer** ou appuyez sur

Les options de l'éditeur de messages texte sont **Envoyer, Ajouter destinataire, Insérer, Supprimer, Détails** du message, **Options d'envoi, Aide** et **Sortir**.

ENVOYER DES MESSAGES INTELLIGENTS

Les messages intelligents sont des messages texte qui contiennent des données. Vous pouvez envoyer les messages intelligents suivants :

- messages image;
- cartes professionnelles contenant des renseignements de contact dans un format générique (vCard);
- notes d'agenda (format vCalendar).

Pour plus d'information, reportez-vous à "Envoyer des renseignements de contact" à la page 59 et "Envoyer des entrées d'agenda" à la page 106. "Envoyer des signets" à la page 116.



Conseil : Vous pouvez également recevoir des sonneries, des logos opérateur et des paramètres provenant de fournisseurs de services. Reportez-vous à page 85.

CRÉER ET ENVOYER DES MESSAGES IMAGE

Votre console vous permet d'envoyer et de recevoir des messages image. Les messages image sont des messages texte contenant de petites images en noir et blanc. Plusieurs images par défaut sont disponibles dans le dossier **Msgs image** sous **Médias > Photos**.




Remarque : Cette fonction doit être offerte par votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services. Seuls les appareils offrant la fonction de messages image peuvent afficher et recevoir ce type de message.


Les options de l'éditeur de messages image sont **Envoyer, Supprimer image, Ajout. destinataire, Supprimer, Insérer, Détails du message, Aide** et **Sortir**.


Pour envoyer un message image :

- 1 Sélectionnez une des options suivantes :

Appuyez sur  et allez à **Médias > Photos > Msgs image** et sélectionnez une photo à envoyer. Sélectionnez **Options > Envoyer**.

OU

Appuyez sur , sélectionnez **Messages > Nouveau message > Créer : Message texte**, puis sélectionnez **Insérer > Image**.

- 2 Entrez les renseignements relatifs au destinataire et écrivez le texte. (Reportez-vous à "Écrire du texte" à la page 78 pour plus de détails sur l'entrée de texte.)
- 3 Sélectionnez **Options > Envoyer** ou appuyez sur .

Chaque message image est constitué de plusieurs messages texte. Donc, il peut vous en coûter plus cher d'envoyer un message image qu'un message texte.



Messages multimédias

Un message multimédia peut contenir une combinaison de texte et de clips vidéo, ou de texte, d'images et de clips audio, mais jamais une combinaison d'images et de clips vidéo.

Les options de l'éditeur de messages multimédias sont **Envoyer**, **Ajout. destinataire**, **Insérer**, **Aperçu message**, **Objets**, **Supprimer**, **Détails du message**, **Options d'envoi**, **Aide** et **Sortir**.



Important : Les protections accordées aux droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le téléchargement ou le transfert d'images, de sonneries ou de contenus.




Remarque : Cette fonction doit être offerte par votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services. Seuls les appareils dotés des fonctions de message multimédia ou de courriel compatibles peuvent recevoir et afficher des messages multimédias. Les appareils qui ne possèdent pas ces fonctions recevront un lien vers une page Web. Avant de pouvoir créer un message multimédia, écrire un courriel ou vous connecter à votre boîte aux lettres distante, vous devez régler les paramètres appropriés. Reportez-vous à "Paramètres de courriel" à la page 96 et "Paramètres de messages multimédias" à la page 94.

PARAMÈTRES

Vous pouvez recevoir les paramètres de votre opérateur réseau ou fournisseur de services sous forme de message intelligent. Reportez-vous à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85.

Pour en savoir plus sur la disponibilité des services de transmission de données, veuillez communiquer avec votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

- 1 Appuyez sur , allez à **Paramètres > Connexion > Points d'accès** et configurez un point d'accès de messagerie multimédia :

Nom de connexion—Entrez un nom descriptif pour la connexion.

Porteuse de données—Sélectionnez un type de connexion de données : **GPRS**, **Données GSM** ou **GSM à haut débit**.

Adresse IP passerelle—Entrez l'adresse.

Page de démarrage—Entrez l'adresse du centre de messages multimédias. Par exemple, des noms de domaines tels que **www.nokia.com** peuvent être traduits en adresses IP comme **192.100.124.195**.

- 2 Si vous avez sélectionné **Données GSM** ou **GSM à haut débit**, précisez le **No. d'appel serveur**, soit le numéro de téléphone pour l'appel de données.
- 3 Si vous avez sélectionné **GPRS**, précisez le **Nom du point d'accès**, soit le nom indiqué par votre fournisseur de services.

Pour plus d'information sur les différentes connexions de données, reportez-vous également à "Paramètres de connexion" à la page 42.

- 4 Allez à **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia**.
- 5 Ouvrez **Connexion préférée** et sélectionnez le point d'accès que vous avez créé afin de l'utiliser comme connexion préférée. Reportez-vous également à "Paramètres de messages multimédias" à la page 94.

CONFIGURER LA MÉMOIRE

Le paramètre Mémoire utilisée détermine si la mémoire de la console ou la carte mémoire est utilisée par défaut.




Remarque : La console utilise automatiquement la mémoire de l'appareil. Si aucune carte mémoire n'est installée, le paramètre **Mémoire utilisée** n'apparaît pas dans le menu.


Pour définir la mémoire utilisée, allez à **Messages > Options > Paramètres > Autre > Mémoire utilisée** et sélectionnez la mémoire de la console (Mémoire équipement) ou la carte mémoire.


CRÉER DES MESSAGES MULTIMÉDIAS

Lorsque vous envoyez un message multimédia à un appareil compatible autre qu'une console de jeu Nokia N-Gage, utilisez une taille d'image réduite et un clip audio de moins de 15 secondes. Le paramètre par défaut est **Taille photo : Petite**. Pour connaître la taille d'image sélectionnée, allez à **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia** ou sélectionnez **Options > Options d'envoi** lorsque vous créez un message multimédia. Lorsque vous envoyez un message multimédia à une adresse de courriel ou à une autre console de jeu Nokia N-Gage, utilisez la taille d'image plus grande (si le réseau le permet). Pour modifier le paramètre, sélectionnez **Options > Options d'envoi > Taille photo > Grande** lorsque vous créez un message multimédia.

- 1 Dans l'application **Messages**, sélectionnez **Nouveau message** et appuyez sur .
- 2 Faites défiler jusqu'à **Message multimédia** et appuyez sur **OK**.

Le curseur apparaît dans le champ **À :**.

- 3 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire **Contacts** ou tapez le numéro de téléphone ou l'adresse de courriel du destinataire dans le champ **À :**.

Ajoutez des points-virgules (;) pour séparer les destinataires. Appuyez sur  pour passer au champ suivant.

Vous pouvez ajouter les différents objets du message multimédia dans n'importe quel ordre.

- 4 Pour ajouter une photo, sélectionnez **Options > Insérer > Photo**.

- Pour ajouter un son, sélectionnez **Options > Insérer > Clip audio** ou **Nouveau clip audio**. Une fois le clip audio ajouté, l'icône  apparaît dans la barre de navigation.
- Pour ajouter un clip vidéo, sélectionnez **Options > Insérer > Clip vidéo**.
- Pour écrire un texte, appuyez sur .
- Si vous sélectionnez **Insérer > Photo**, **Clip audio**, **Clip vidéo** ou **Modèle**, une liste d'éléments est affichée. Faites défiler jusqu'à l'élément que vous voulez ajouter, puis appuyez sur **Sélectionner**.

Si vous choisissez **Photo** ou **Clip vidéo**, indiquez où la photo est stockée, sur la console (**Mémoire équipement**) ou sur la carte mémoire.



Si vous sélectionnez **Insérer > Nouveau clip audio**, l'application **Enregistreur** s'ouvre, vous permettant d'enregistrer un nouveau clip audio. La nouvelle photo ou le nouveau clip audio est sauvegardé automatiquement et une copie est insérée dans le message.



Remarque : Un message multimédia ne peut contenir qu'une seule photo et un seul clip audio.

- 5 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options > Envoyer** ou appuyez sur

APERÇU D'UN MESSAGE MULTIMÉDIA

Pour avoir un aperçu de la façon dont un message multimédia apparaîtra sur un appareil compatible, sélectionnez **Options > Aperçu message**.

SUPPRIMER UN OBJET

Pour supprimer un objet multimédia, sélectionnez **Options > Supprimer > Photo, Clip vidéo ou Clip audio**. Appuyez sur pour effacer le texte.

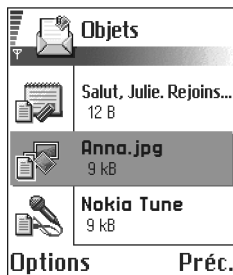
UTILISER DIFFÉRENTS OBJETS MÉDIA

Pour afficher tous les objets média inclus dans un message multimédia, ouvrez le message, puis sélectionnez **Options > Objets** pour ouvrir l'écran **Objets**.

Dans l'écran **Objets**, vous pouvez modifier l'ordre des différents objets, supprimer des objets ou ouvrir un objet dans une application associée.

Vous pouvez afficher la liste des différents objets et leur taille respective.

Les options de l'écran **Objets** sont **Ouvrir, Insér. d'abord photo/Ins. d'abord texte, Supprimer, Aide** et **Sortir**.



Dossiers de messages

Lorsque vous ouvrez **Messages**, vous pouvez voir la fonction **Nouveau message** et la liste des dossiers par défaut:



Msgs reçus—contient les messages reçus, à l'exception des courriels et des messages diffusés par cellule. Les courriels sont stockés dans la **Boîte aux lettres**. Pour lire les messages diffusés par cellule, sélectionnez **Options > Affichage cellule**.



Mes dossiers—pour classer vos messages dans des dossiers.



Conseil : Organisez vos messages en ajoutant de nouveaux dossiers sous **Mes dossiers**.



Boîte aux lettres—En ouvrant ce dossier, vous pouvez soit vous connecter à votre boîte aux lettres distante pour récupérer vos nouveaux courriels, soit afficher les messages précédemment récupérés en mode hors connexion. Reportez-vous à page 88 pour plus d'information sur les modes connexion et hors connexion. Après avoir défini les paramètres d'une nouvelle boîte aux lettres, le nom qui lui est affecté remplace **Boîte aux lettres** dans l'écran principal. Reportez-vous à "Paramètres de courriel" à la page 96.



Brouillons—stocke les brouillons des messages qui n'ont pas été envoyés.




Envoyés—stocke les 20 derniers messages envoyés. Pour modifier le nombre de messages stockés, reportez-vous à "Paramètres des autres dossiers" à la page 98.





À envoyer—stocke temporairement les messages à envoyer.



Rapports—vous pouvez demander au réseau de vous envoyer un rapport d'envoi des messages texte, intelligents et multimédias que vous avez envoyés. Pour activer la réception des rapports d'envoi, sélectionnez **Options > Paramètres > Message texte > Ouvrir**, faites défiler jusqu'à **Recevoir rapport** et appuyez sur  pour sélectionner **Oui**.



Remarque : Il est possible que vous ne puissiez pas recevoir de rapport d'envoi pour un message multimédia qui a été envoyé à une adresse de courriel.

Lorsque vous avez ouvert l'un des dossiers par défaut, par exemple **Msgs** envoyés, vous pouvez aisément vous déplacer entre les dossiers : il suffit d'appuyer sur  pour ouvrir le dossier suivant (**À envoyer**), ou sur  pour ouvrir le dossier précédent (**Brouillons**).


Généralités concernant les messages

L'état d'un message est toujours **Brouillon**, **Envoyé** ou **Reçu**. Les messages peuvent être stockés dans le dossier **Brouillons** avant d'être envoyés. Les messages sont placés temporairement dans le dossier **À envoyer** en attendant d'être transmis. Une fois le message envoyé, vous pouvez en trouver une copie dans le dossier **Msgs** envoyés. Vous ne pouvez pas modifier les messages reçus et envoyés tant que vous n'avez pas sélectionné **Répondre** ou **Transférer**. Le message est alors copié dans un éditeur. Notez que vous ne pouvez pas transférer un message de courriel que vous avez envoyé. Vous devez envoyer le message de nouveau.




Remarque : Les messages ou les données envoyés au moyen d'une connexion Bluetooth ne sont pas stockés dans les dossiers **Brouillons** ou **Envoyés**.

Ouvrir un message reçu




- 1 Lorsque vous recevez un message,  l'indication **1 nouveau message** est affichée.

- 2 Appuyez sur **Afficher** pour ouvrir le message.



Si vous avez plusieurs nouveaux messages, le dossier Msgs reçus s'ouvre et les titres de message sont affichés. Pour ouvrir un message dans le dossier Msgs reçus, faites défiler jusqu'au message et appuyez sur .


Ajouter un destinataire

Lorsque vous créez un message, vous pouvez ajouter un destinataire de plusieurs façons. Vous pouvez taper le numéro de téléphone ou l'adresse de courriel du destinataire dans le champ **À** : ou copier les renseignements relatifs au destinataire à partir d'une autre application, puis les coller dans le champ **À** :. Reportez-vous à "Copier du texte" à la page 82. Vous pouvez également entrer un destinataire à partir du répertoire Contacts :

- 1 Pour ouvrir le répertoire Contacts, appuyez sur  ou  dans le champ **À** : ou **Cc** : ou sélectionnez **Options** > **Ajout. destinataire**.
- 2 Faites défiler jusqu'à un contact et appuyez sur  pour le marquer.
Vous pouvez sélectionner (marquer) plusieurs destinataires à la fois.
- 3 Appuyez sur **OK** pour revenir au message.

Les destinataires sont affichés dans le champ **À** : et séparés automatiquement par un point-virgule (;).

 **Conseil** : Appuyez sur  pour effacer le destinataire à gauche du curseur.

 **Remarque** : Si vous entrez plusieurs numéros de téléphone ou adresses de courriel dans le champ **À** :, veillez à ajouter un point virgule (;) entre tous les éléments pour les séparer. Lorsque vous récupérez des destinataires dans le répertoire Contacts, le point-virgule est ajouté automatiquement.


Options d'envoi













Pour changer le mode d'envoi d'un message, sélectionnez **Options** > **Options d'envoi** lorsque vous modifiez le message. Lorsque vous enregistrez le message, ses paramètres d'envoi sont également enregistrés.

• ÉCRIRE DU TEXTE



Vous pouvez saisir du texte de deux façons différentes. Vous pouvez recourir à la méthode habituellement utilisée sur les appareils mobiles, ou employer une méthode plus évoluée appelée l'entrée de texte prédictive.



Utiliser la saisie de texte traditionnelle



L'indicateur  s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran lorsque vous entrez du texte en utilisant la saisie de texte traditionnelle.

- Appuyez sur une touche numérique ( à ) à répétition jusqu'à ce que le caractère voulu apparaisse. Notez qu'une touche permet d'entrer d'autres caractères que son libellé.
- Pour insérer un chiffre, appuyez sur la touche numérique et maintenez-la enfoncée.
- Pour passer de la saisie de lettres à la saisie de chiffres, maintenez la touche  enfoncée.
- Si la lettre suivante apparaît sur la même touche que la lettre que vous venez d'entrer, attendez que le curseur apparaisse (ou appuyez sur  pour écourter le délai), puis tapez la lettre.
- En cas d'erreur, appuyez sur  pour effacer le caractère. Pour effacer plusieurs caractères, maintenez la touche  enfoncée.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez plusieurs fois sur  pour atteindre le signe de ponctuation désiré. Appuyez sur  pour ouvrir la liste des caractères spéciaux. Utilisez la manette de direction pour faire défiler la liste et appuyez sur **OK** pour sélectionner un caractère.
- Pour insérer un espace, appuyez sur . Pour déplacer le curseur sur la ligne suivante, appuyez trois fois sur .
- Pour changer la casse des caractères, **Abc**, **abc** ou **ABC**, appuyez sur . **ABC** et **abc** indiquent la casse sélectionnée. **Abc** signifie que la lettre initiale du mot est en majuscule et que toutes les lettres suivantes sont automatiquement libellées en minuscules. **123** indique le mode numérique.


Utiliser l'entrée de texte prédictive

Pour activer l'entrée de texte prédictive, appuyez sur  et sélectionnez **Activer dictionnaire**. L'entrée de texte prédictive est alors activée dans tous les éditeurs de la console. L'indicateur  apparaît dans le haut de l'écran.






 **Conseil** : Pour activer ou désactiver l'entrée de texte prédictive pendant l'écriture de texte, appuyez rapidement deux fois sur .

- 1 Écrivez le mot désiré en appuyant sur les touches  – .







Pour chaque lettre que vous voulez entrer, appuyez sur la touche correspondante une seule fois. Le mot change chaque fois que vous appuyez sur une touche.

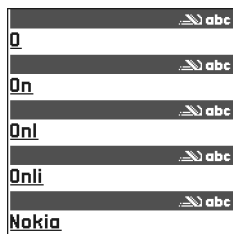
 **Remarque** : La correspondance évolue à mesure que vous ajoutez des lettres. Par conséquent, attendez d'avoir entré le mot en entier avant de vérifier le résultat.

Par exemple, pour écrire «Nokia» lorsque le dictionnaire anglais est activé,










appuyez sur  pour **N**,  pour **o**,  pour **k**,  pour **i** et  pour **a**. Le mot suggéré change à chaque touche enfoncée.



- 2 Lorsque vous avez terminé, vérifiez si le mot affiché est bien celui que vous avez voulu écrire.

- Si le mot affiché est bon, appuyez sur  pour le confirmer ou  appuyez sur pour insérer un espace. Le soulignement disparaît et vous pouvez commencer à écrire un autre mot.
- Si le mot est erroné, appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les uns après les autres les autres mots trouvés dans le dictionnaire, ou appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire > Correspondances** pour afficher la liste des correspondances. Faites défiler jusqu'au mot que vous voulez utiliser et appuyez sur  pour le sélectionner.
- Si le caractère ? est affiché à la suite d'un mot, cela signifie que celui-ci ne figure pas dans le dictionnaire. Pour ajouter un mot au dictionnaire, appuyez sur **Épeler**, tapez le mot (32 lettres au maximum) en mode de saisie de texte traditionnelle, puis appuyez sur **OK**. Le mot est ajouté au dictionnaire. Lorsqu'il n'y a plus de place dans le dictionnaire, un mot est supprimé dans le dictionnaire lorsque vous entrez un nouveau mot.
- Pour supprimer le caractère ? et effacer un à un les caractères du mot, appuyez sur .




Conseils pour l'entrée de texte prédictive


- Pour effacer un caractère, appuyez sur . Pour effacer plusieurs caractères, maintenez la touche  enfoncée.
- Pour changer de casse entre **Abc**, **abc** et **ABC**, appuyez sur . Notez que si vous appuyez sur  deux fois rapidement, l'entrée de texte prédictive est désactivée.
- Pour insérer un chiffre en mode lettre, appuyez sur la touche numérique désirée et maintenez-la enfoncée ou appuyez sur  et sélectionnez **Insérer numéro**. Tapez les chiffres désirés, puis appuyez sur **OK**.
- Pour passer de la saisie de lettres à la saisie de chiffres, maintenez la touche  enfoncée.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez sur , puis sur  à répétition pour atteindre le signe de ponctuation désiré.


- Maintenez la touche  enfoncée pour ouvrir la liste des caractères spéciaux. Utilisez la manette de direction pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélect.** pour sélectionner un caractère. Vous pouvez également appuyer sur  et sélectionner **Insérer symbole**.





Conseil : L'entrée de texte prédictive essaie de deviner le signe de ponctuation couramment utilisé („?“) qui est requis. L'ordre et la disponibilité des signes de ponctuation dépendent de la langue du dictionnaire.

- Appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les uns après les autres les autres mots trouvés dans le dictionnaire.


Vous pouvez également appuyer sur , sélectionner **Dictionnaire**, puis :

- **Correspondances**—pour afficher une liste de mots correspondant aux touches utilisées. Faites défiler jusqu'au mot désiré et appuyez sur .
- **Insérer mot**—pour ajouter un mot (32 lettres au maximum) au dictionnaire en utilisant la saisie de texte traditionnelle. Lorsqu'il n'y a plus de place dans le dictionnaire, un mot est supprimé dans le dictionnaire lorsque vous entrez un nouveau mot.
- **Modifier mot**—pour ouvrir une fenêtre où vous pouvez modifier le mot. Cette option est disponible uniquement si le mot est actif, c'est-à-dire souligné.


ÉCRIRE DES MOTS COMPOSÉS

Écrivez la première partie du mot composé et confirmez en appuyant sur .
Écrivez la deuxième partie du mot et complétez le mot composé en appuyant sur  pour ajouter un espace.

DÉSACTIVER L'ENTRÉE DE TEXTE PRÉDICTIVE

Appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire > Désactivé** pour désactiver l'entrée de texte prédictive dans tous les éditeurs de la console.








Options de modification


Lorsque vous appuyez sur , les options suivantes apparaissent (en fonction du mode de modification et de votre situation) :



- **Dictionnaire** (entrée de texte prédictive), **Mode alphabétique** (saisie de texte traditionnelle), **Mode numéro**
- **Couper, Copier**—disponible uniquement si vous avez d'abord sélectionné du texte.
- **Coller**—disponible uniquement si du texte a été coupé ou copié dans le presse-papiers.
- **Insérer numéro et Insérer symbole**
- **Langue d'écriture** (Modifie la langue d'entrée dans tous les éditeurs de la console. Reportez-vous à "Paramètres de l'appareil" à la page 39.)

COPIER DU TEXTE

Vous pouvez copier du texte dans un espace de stockage temporaire appelé presse-papiers. Pour travailler avec du texte dans le presse-papiers, utilisez les méthodes suivantes :

- Pour sélectionner des lettres et des mots, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur  ou sur . Le texte est mis en évidence à mesure que la sélection se déplace.
- Pour sélectionner des lignes de texte, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur  ou sur .
- Pour mettre fin à la sélection, relâchez la manette de direction.
- Pour copier du texte dans le presse-papiers, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur **Copier**.

Ou relâchez la touche , puis appuyez dessus une fois pour ouvrir la liste de commandes d'édition (par exemple, **Copier** et **Couper**).

- Pour supprimer le texte sélectionné du document, appuyez sur .
- Pour insérer le texte dans un document, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur **Coller**.

Ou appuyez une fois sur , puis sélectionnez **Coller**.

COURRIEL

Avant de pouvoir envoyer, recevoir, récupérer, transférer des courriels et y répondre, vous devez :

- Configurer correctement un point d'accès Internet. Reportez-vous à "Paramètres de connexion" à la page 42.
- Définir correctement les paramètres de courriel. Reportez-vous à "Paramètres de courriel" à la page 96.



Suivez les instructions de votre boîte aux lettres distante et de votre FSI.

Pour écrire et envoyer des courriels, procédez comme suit :


Les options de l'éditeur de courriels sont **Envoyer**, **Ajout. destinataire**, **Insérer**, **Pièces jointes**, **Supprimer**, **Détails du message**, **Options d'envoi**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Sélectionnez **Nouveau msg > Créer : Courriel**.

L'éditeur s'ouvre.


- 2 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire Contacts ou tapez l'adresse de courriel du destinataire dans le champ **À** : .
Ajoutez des points-virgules (;) pour séparer les destinataires. Pour envoyer une copie du courriel à quelqu'un, entrez son adresse dans le champ **Cc** : .
- 3 Appuyez sur  pour accéder au champ suivant.
- 4 Écrivez votre message.

- 5 Pour ajouter une pièce jointe à votre courriel, sélectionnez **Options > Insérer > Photo, Clip audio, Clip vidéo ou Note.**

 apparaît dans la barre de navigation pour signaler que le courriel comprend une pièce jointe. **Modèle** ajoute un texte écrit préalablement au courriel.


Vous pouvez également ajouter une pièce jointe à un courriel en sélectionnant **Options > Pièces jointes** dans un courriel ouvert. L'écran **Pièces jointes** vous permet d'ajouter, d'afficher et de supprimer des pièces jointes.

Si vous sélectionnez **Photo**, vous devez d'abord indiquer où la photo est stockée – dans la mémoire de la console ou sur la carte mémoire.

- 6 Pour supprimer une pièce jointe, faites défiler jusqu'à la pièce jointe, puis sélectionnez **Options > Supprimer.**
- 7 Pour envoyer le courriel, sélectionnez **Options > Envoyer** ou appuyez sur . Les courriels sont placés automatiquement dans le dossier **À envoyer** avant d'être transmis. Si le courriel reste dans le dossier **À envoyer** à l'état **Échec**, vous pouvez envoyer le message de nouveau.
- 8 Pour envoyer des fichiers autres que des sons et des notes en tant que pièces jointes, ouvrez l'application appropriée et sélectionnez l'option **Envoyer > Par courriel**, si disponible.


• MESSAGES REÇUS – RECEVOIR DES MESSAGES




N-Gage vous permet de recevoir des messages texte et multimédias. Lorsque le dossier **Msgs reçus** contient des messages non lus, l'icône apparaît comme suit . L'application Messages est un service réseau.


Les options du dossier **Msgs reçus** sont **Ouvrir, Nouveau message, Supprimer, Détails du message, Dépl. vers dossier, Marquer/Ann. Marq., Aide et Sortir.**

Dans **Msgs reçus**, le type de message est indiqué par une icône. Voici quelques-unes des icônes qui peuvent être affichées :


 pour un message non lu;

 pour un message intelligent non lu;




 pour un message multimédia non lu;

 pour un message de service WAP non lu;

 pour des données reçues au moyen d'une connexion sans fil Bluetooth;

 pour un type de message inconnu.

Afficher les messages dans Messages reçus

- 1 Pour ouvrir un message, allez au message désiré et appuyez sur .
- 2 Appuyez sur  ou  pour accéder respectivement au message précédent ou au message suivant dans le dossier.

Options d'affichage de messages

Les options disponibles dépendent du type de message ouvert pour affichage :

Enregistrer image – enregistre l'image dans **Médias > Photos > Msgs image**.

Répondre – copie l'adresse de l'expéditeur dans le champ **À** : Sélectionnez **Répondre > À tous** pour copier l'adresse de l'expéditeur et des destinataires inscrits dans le champ **Cc.** dans le nouveau message.

Transférer – copie le contenu du message dans un éditeur.

Appeler – permet d'appeler en appuyant sur .

Afficher image – permet d'afficher et d'enregistrer l'image.

Écouter clip audio – permet d'écouter le clip audio contenu dans le message.

Objets – affiche la liste de tous les objets média contenus dans un message multimédia.

Pièces jointes – affiche la liste des fichiers envoyés en tant que pièces jointes au courriel.


Détails du message – affiche l'information détaillée se rapportant au message.


Déplacer ds dossier/Copier dans dossier – permet de déplacer ou copier un ou des messages vers **Mes dossiers**, **Msgs reçus** ou d'autres dossiers que vous avez créés. Pour plus d'information sur les modalités d'utilisation des dossiers, reportez-vous à "Commandes d'application" à la page 10.

Ajouter ds Contacts – permet de copier le numéro de téléphone ou l'adresse de courriel de l'expéditeur du message dans le répertoire Contacts. Indiquez si vous voulez créer une fiche de contact ou ajouter l'information à une fiche existante.



Trouver – permet de rechercher des numéros de téléphone, des adresses de courriel et des adresses Internet dans le message. Une fois la recherche terminée, vous pouvez appeler le numéro trouvé, envoyer un message à l'adresse de courriel trouvée ou enregistrer les données dans Contacts ou sous forme d'un signet de navigateur.

Afficher les messages multimédias dans Messages reçus

Les messages multimédias sont désignés par l'icône .

Pour ouvrir un message multimédia, allez au message désiré, puis appuyez sur .

Vous pouvez afficher une image, lire un message et écouter un son en même temps.

Durant l'écoute d'un son, vous pouvez augmenter le volume ou le réduire en appuyant respectivement sur  ou sur .

Pour couper le son, appuyez sur **Arrêter**.


OBJETS DE MESSAGE MULTIMÉDIA

Les options de l'écran Objets sont **Ouvrir**, **Enregistrer**, **Envoyer**, **Aide** et **Sortir**.

Pour afficher les types d'objets média inclus dans un message multimédia, ouvrez le message, puis sélectionnez **Options > Objets**. L'écran **Objets** affiche les fichiers inclus dans le message multimédia. Vous pouvez stocker le fichier sur la console ou l'envoyer à un autre appareil au moyen d'une connexion sans fil, par exemple.






Conseil : Vous pouvez ouvrir un fichier vCard et enregistrer les renseignements de contact dans **Contacts**.

Pour ouvrir un fichier, faites défiler jusqu'au fichier désiré et appuyez sur .





Important : Les objets de message multimédia peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console de jeu ou votre PC. N'ouvrez jamais une pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Reportez-vous à "Gestion des certificats" à la page 51 pour plus d'information.

SONS INCLUS DANS UN MESSAGE MULTIMÉDIA

Les objets audio inclus dans un message sont indiqués par  dans la barre de navigation. Par défaut, les sons sont entendus dans le haut-parleur du téléphone. Pour arrêter l'écoute d'un son, appuyez sur **Arrêter**. Vous pouvez régler le volume en appuyant sur  ou sur .

Pour écouter à nouveau un son une fois que tous les objets ont été affichés et que la lecture du son est arrêtée, sélectionnez **Options > Écouter clip audio**.

Recevoir des messages intelligents

Votre console de jeu peut recevoir toutes sortes de messages intelligents, c'est-à-dire des messages texte contenant des données, également appelés messages OTA (Over-The-Air). Pour ouvrir un message intelligent reçu, ouvrez **Msgs reçus**, faites défiler jusqu'au message intelligent () et appuyez sur .

Message image – pour enregistrer l'image dans le dossier **Msgs image** dans **Médias > Photos** pour une utilisation ultérieure, sélectionnez **Options > Enregistrer image**.

Carte de visite – pour enregistrer les renseignements de contact, sélectionnez **Options > Enreg. carte visite**.



Remarque : Les certificats ou fichiers audio joints aux cartes de visite ne sont pas enregistrés.

Sonnerie – pour enregistrer la sonnerie dans **Compositeur**, sélectionnez **Options > Enregistrer**.

Logo opérateur – pour enregistrer le logo, sélectionnez **Options > Enregistrer**. Le logo opérateur peut désormais être affiché en mode veille à la place de l'information d'identification de l'opérateur réseau.

Entrée agenda – pour enregistrer l'invitation dans **Agenda**, sélectionnez **Options > Enreg. ds Agenda**.

Message WAP – pour enregistrer le signet, sélectionnez **Options > Enreg. ds signets**. Le signet est ajouté à la liste des signets du service de navigation. Si le message contient à la fois des paramètres de point d'accès pour le navigateur et des signets, sélectionnez **Options > Tout enregistrer** pour enregistrer les données. Vous pouvez également sélectionner **Options > Afficher détails** pour afficher séparément les données de signet et les données de points d'accès. Si vous ne voulez pas enregistrer toutes les données, sélectionnez un paramètre ou un signet, ouvrez les détails et sélectionnez **Options > Enreg. dans Param** ou **Enreg. ds signets** selon le cas.



Conseil : Pour modifier ultérieurement les paramètres de points d'accès par défaut du service WAP ou de la messagerie multimédia, allez à **Services > Options > Paramètres > Pt d'accès par défaut** ou **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia > Connexion préférée**.

Notification courriel – indique le nombre de nouveaux courriels présents dans votre boîte aux lettres distante. Une notification plus complète peut comprendre des renseignements détaillés (p. ex., l'objet du message, l'identité de l'expéditeur, les pièces jointes, etc.). En outre, vous pouvez recevoir un numéro de service de messages texte, un numéro de boîte vocale, des paramètres de configuration de mode pour la synchronisation à distance, le navigateur, la messagerie multimédia ou le courriel. Pour enregistrer les paramètres, sélectionnez **Options > Enr. ds param. SMS, Enr. ds Boîte vocale, Enreg. dans param.** ou **Enr. ds par. courriel**.



Conseil : Lorsque vous recevez un fichier vCard auquel est jointe une photo, cette dernière est également enregistrée dans le dossier Contacts.

Messages de service

Les messages de service sont des avis envoyés par votre fournisseur de services, par exemple, les grands titres de l'actualité. Ils peuvent contenir un message texte ou l'adresse d'un service de navigation. Pour connaître la disponibilité de ces services et les modalités d'abonnement, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services.

Les fournisseurs de services peuvent mettre à jour un message de service existant chaque fois qu'un nouveau message de service est reçu. Les messages peuvent être actualisés même si vous les avez transférés de Msgs reçus vers un autre dossier. Lorsqu'ils expirent, les messages de service sont supprimés automatiquement.

Les options disponibles lors de l'affichage d'un message de service sont **Télécharger msg**, **Dépl. vers dossier**, **Détails du message**, **Aide** et **Sortir**.

AFFICHER LES MESSAGES DE SERVICE

- 1 Faites défiler jusqu'à un message de service (📧), puis appuyez sur 📧.
- 2 Pour télécharger ou afficher le message, appuyez sur **Télécharger msg**. La console établit une connexion de données, s'il y a lieu.
- 3 Appuyez sur **Retour** pour revenir à Msgs reçus.

AFFICHER LES MESSAGES DE SERVICE DANS LE NAVIGATEUR

Lorsque vous faites défiler, sélectionnez **Options > Lire msgs service** pour télécharger et afficher les nouveaux messages de service.

MES DOSSIERS



Dans **Mes dossiers**, vous pouvez classer vos messages dans des dossiers, créer des dossiers, les renommer et les supprimer. Sélectionnez **Options > Dépl. vers dossier, Nouveau dossier** ou **Renommer dossier**. Pour plus d'information, reportez-vous à Déplacer des éléments dans un dossier, page 11.

Vous pouvez utiliser des modèles de texte afin de ne pas avoir à réécrire les messages que vous envoyez souvent. Pour créer un nouveau modèle, sélectionnez, **Options > Nouveau modèle**.

BOÎTE AUX LETTRES DISTANTE



Lorsque vous ouvrez ce dossier, vous pouvez soit vous connecter à votre boîte aux lettres distante pour récupérer vos nouveaux courriels, soit afficher en mode hors connexion les titres de courriels ou les messages précédemment récupérés.

Si vous sélectionnez **Nouveau message > Créer : Courriel** ou **Boîte aux lettres** dans **Messages** et que vous n'avez pas configuré votre compte de courriel, vous êtes invité à le faire. Reportez-vous à "Paramètres de courriel" à la page 96.


Lorsque vous créez une boîte aux lettres, le nom que vous lui attribuez remplace automatiquement **Boîte aux lettres** dans **Messages**. Vous pouvez avoir jusqu'à six boîtes aux lettres.



Conseil : L'assistant de configuration compris dans le logiciel PC Suite de la console de jeu Nokia N-Gage peut vous aider à configurer les paramètres de point d'accès et de boîte aux lettres. Vous pouvez également copier des paramètres existants, par exemple, de votre ordinateur à votre console. Reportez-vous au CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

Ouvrir la boîte aux lettres

Lorsque vous ouvrez la boîte aux lettres, vous pouvez afficher hors connexion les courriels et titres de courriels précédemment récupérés ou vous connecter au serveur de courriel.

Lorsque vous faites défiler jusqu'à votre boîte aux lettres et appuyez sur , la console vous demande si vous voulez vous **Connecter à la boîte aux lettres?** Sélectionnez **Oui** pour vous connecter à votre boîte aux lettres ou **Non** pour consulter hors connexion les courriels précédemment récupérés.

Vous pouvez également démarrer une connexion en sélectionnant **Options > Connexion**.

Afficher vos courriels en mode connexion

Lorsque vous consultez vos messages en mode connexion, vous êtes connecté en permanence à votre boîte aux lettres distante par un appel de données ou une connexion de données par paquets. Reportez-vous aussi à "Indicateurs de connexions de données" à la page 8, "Appels de données GSM" à la page 43 et "Données par paquets (GPRS)" à la page 44.

Les **options** disponibles lors de l'affichage de titres de courriel sont **Ouvrir, Nouveau message, Connexion/Déconnecter, Télécharger, Supprimer, Détails du message, Copier, Marquer/Ann. Marq., Aide** et **Sortir**.



Remarque : Si vous utilisez le protocole POP3, les courriels ne sont pas récupérés automatiquement en mode connexion. Pour afficher les courriels les plus récents, vous devez vous déconnecter et établir une nouvelle connexion à votre boîte aux lettres.

Afficher vos courriels hors connexion



Lorsque vous affichez vos courriels en mode hors connexion, votre console n'est pas connectée à votre boîte aux lettres distante.


Pour afficher vos courriels en mode hors connexion, vous devez d'abord les récupérer dans votre boîte aux lettres. Une fois que vous avez récupéré les courriels sur votre console de jeu, sélectionnez **Options > Déconnecter** pour mettre fin à la connexion de données.


Vous pouvez continuer à lire en mode hors connexion les titres des courriels récupérés. Vous pouvez écrire des courriels, répondre aux courriels récupérés et les transférer. Vous pouvez demander que les courriels soient téléchargés la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres. La prochaine fois que vous ouvrez la **Boîte aux lettres**, si vous voulez afficher et lire les courriels en mode hors connexion, répondez **Non** à la question **Connecter à boîte aux lettres?**


Télécharger vos courriels


Si vous êtes en mode hors connexion, sélectionnez **Options > Connexion** pour vous connecter à une boîte aux lettres distante.

L'écran de la boîte aux lettres distante est similaire à celui du dossier **Msgs reçus** de Messages. Pour vous déplacer vers le haut ou vers le bas dans la liste en appuyant sur  ou sur . Les icônes suivantes indiquent l'état des courriels :

 Nouveau courriel (la flèche de l'icône pointe vers l'extérieur). Le contenu du courriel n'a pas encore été téléchargé depuis la boîte aux lettres et récupéré sur votre console (mode connexion ou hors connexion).

 Nouveau courriel (la flèche pointe vers l'intérieur). Le contenu a été téléchargé depuis la boîte aux lettres.

 Courriels lus.

 Titres des courriels lus et dont le contenu a été supprimé de la console.


- 1 Lorsque vous êtes connecté à une boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options > Télécharger** et l'une des options suivantes :
Nouveau – pour télécharger tous les nouveaux courriels sur votre console de jeu.
Sélectionnés – pour ne télécharger que les courriels marqués. Utilisez les commandes **Marquer/Ann. Marq. > Marquer/Annuler marquer** pour sélectionner les messages un à un. Pour plus d'information sur le marquage d'éléments, reportez-vous à Marquer un élément, page 10.
Tous – pour télécharger tous les courriels de la boîte aux lettres.
- 2 Pour annuler le téléchargement, appuyez sur **Annuler**.
 Une fois le téléchargement des courriels terminé, vous pouvez continuer à afficher ceux-ci en mode hors connexion.
- 3 Sélectionnez **Options > Déconnecter** pour mettre fin à la connexion et afficher vos courriels en mode hors connexion.


Copier un courriel vers un autre dossier

Pour copier un courriel de la boîte aux lettres distante vers un dossier apparaissant sous **Mes dossiers**, sélectionnez **Options > Copier**. Sélectionnez un dossier dans la liste et appuyez sur **OK**.

Ouvrir les courriels

Les **options** disponibles lors de l'affichage d'un courriel sont **Répondre, Transférer, Supprimer, Pièces jointes, Détails du message, Dépl. vers dossier, Ajouter ds Contacts, Trouver, Aide** et **Sortir**.

Lorsque vous affichez vos courriels en mode connexion ou hors connexion, faites défiler jusqu'au courriel que vous voulez consulter et appuyez sur  pour l'ouvrir. Si le courriel n'a pas été téléchargé (flèche de l'icône pointant vers l'extérieur), que vous êtes en mode hors connexion et que vous sélectionnez **Ouvrir**, la console vous demande si vous voulez récupérer ce message depuis la boîte aux lettres.


 **Remarque :** La connexion de données reste ouverte après la récupération du courriel. Pour mettre fin à la connexion de données, sélectionnez **Options > Déconnecter**.

Se déconnecter de la boîte aux lettres

Lorsque vous êtes connecté, sélectionnez **Options > Déconnecter** pour mettre fin à la connexion GPRS avec la boîte aux lettres distante. Reportez-vous à "Indicateurs de connexions de données" à la page 8.

Afficher les pièces jointes aux courriels

Les options de l'écran Pièces jointes sont **Ouvrir**, **Télécharger**, **Enregistrer**, **Envoyer**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Vous pouvez ouvrir un message comportant un indicateur de pièces jointes  et sélectionner **Options > Pièces jointes**. Dans l'écran des pièces jointes, vous pouvez récupérer, ouvrir ou enregistrer des pièces jointes. Vous pouvez également envoyer des pièces jointes à l'aide d'une connexion sans fil Bluetooth.



Important : Les pièces jointes aux courriels peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console ou votre PC. N'ouvrez jamais une pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Reportez-vous à "Gestion des certificats" à la page 51 pour plus d'information.



Conseil : Pour économiser de la mémoire, vous pouvez supprimer les pièces jointes à un courriel sans cependant les supprimer du serveur de courriel. Sélectionnez **Options > Supprimer** dans l'écran **Pièces jointes**.


TÉLÉCHARGER DES PIÈCES JOINTES

Si l'indicateur de la pièce jointe est grisé, la pièce jointe n'a pas été téléchargée sur la console de jeu. Pour la télécharger, sélectionnez-la, puis allez à **Options > Télécharger**.



Remarque : Si votre boîte aux lettres utilise le protocole IMAP 4, vous pouvez récupérer les titres des courriels uniquement, les messages uniquement ou à la fois les messages et les pièces jointes. Avec le protocole POP3, vous pouvez récupérer les titres uniquement ou les messages et les pièces jointes. Pour plus d'information, reportez-vous à page 88.

OUVRIR LES PIÈCES JOINTES

- 1 Dans l'écran **Pièces jointes**, faites défiler jusqu'à une pièce jointe, puis appuyez sur  pour l'ouvrir.

Si vous êtes *connecté*, la pièce jointe est téléchargée directement à partir du serveur et ouverte dans l'application correspondante.

Si vous êtes *hors connexion*, la console vous demande si vous voulez télécharger la pièce jointe. Si vous répondez **Oui**, la console se connecte à la boîte aux lettres distante.

- 2 Appuyez sur **Retour** pour revenir à la visionneuse de courriels.



Conseil : Les formats d'image reconnus sont indiqués à la page 68. Pour afficher la liste des autres formats pris en charge par la console de jeu Nokia N-Gage, consultez les renseignements sur le produit au site www.n-gage.com.

ENREGISTRER LES PIÈCES JOINTES

Pour enregistrer une pièce jointe, sélectionnez **Options > Enregistrer** dans l'écran **Pièces jointes**. La pièce jointe est enregistrée dans l'application associée. Par exemple, les sons peuvent être enregistrés dans **Enregistreur** et les fichiers texte (.TXT) dans **Notes**.



Remarque : Vous pouvez enregistrer des pièces jointes, comme des images, sur la carte mémoire si celle-ci est définie comme la mémoire de stockage.

Supprimer des courriels

À partir du message de la console conservé dans la boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options > Supprimer > Equip. uniquement**.

La console de jeu reproduit les titres des courriels contenus dans la boîte aux lettres distante. Ainsi, même si vous supprimez le contenu d'un message, son titre reste mémorisé dans la console. Pour supprimer également le titre du courriel, vous devez d'abord supprimer le courriel dans votre boîte aux lettres distante, puis vous connecter à la boîte aux lettres distante et effectuer la modification d'état.

À partir de la console et de la boîte aux lettres distante, sélectionnez, **Options > Supprimer > Equip. et serveur**.

Si vous n'êtes pas connecté, le courriel est d'abord effacé de la mémoire de la console. La prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres distante, le courriel sera automatiquement supprimé dans la boîte aux lettres distante. Si vous utilisez le protocole POP3, les messages que vous avez sélectionnés en vue de leur suppression sont supprimés seulement après que vous ayez mis fin à la connexion avec la boîte aux lettres distante.

Annuler la suppression des courriels

Pour annuler la suppression d'un courriel à la fois dans la mémoire de la console et sur le serveur, faites défiler jusqu'à un courriel marqué comme devant être supprimé lors de la prochaine connexion (☒), puis sélectionnez **Options > Annul. suppression**.

• DOSSIER À ENVOYER

Le dossier **À envoyer** stocke temporairement les messages à envoyer.



Par exemple, les messages sont placés dans le dossier **À envoyer** lorsque votre console est à l'extérieur de la zone desservie par le réseau. Vous pouvez également planifier l'envoi de courriels la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres distante.

Les messages transitant par le dossier **À envoyer** peuvent comporter différents états :

Envoi en cours – Une connexion est établie et la console est en train d'envoyer le message.

En attente – Par exemple, si deux types de messages similaires existent dans À envoyer, l'un des deux est mis en attente pendant que le premier est envoyé.

Envoyé de nouveau à (heure) – L'envoi a échoué. La console essaie d'envoyer le message de nouveau après un délai. Appuyez sur **Envoyer** si vous voulez essayer de l'envoyer de nouveau immédiatement.

Différé – Vous pouvez mettre les documents en attente pendant qu'ils sont dans À envoyer. Faites défiler jusqu'à un message en cours d'envoi, puis sélectionnez **Options > Différer envoi**.

Échec – Le nombre maximal de tentatives d'envoi a été atteint. L'envoi a échoué. Si vous tentiez d'envoyer un message texte, ouvrez-le et vérifiez que les paramètres d'envoi sont corrects.

• AFFICHER LES MESSAGES MÉMORISÉS SUR UNE CARTE SIM

Avant de pouvoir afficher des messages stockés sur une carte SIM, vous devez les copier dans un dossier de votre console de jeu.

- 1 Dans **Messages**, sélectionnez **Options > Messages SIM**.
- 2 Sélectionnez **Options > Marque/Ann. Marq. > Marquer ou Marquer tous** pour sélectionner les messages.
- 3 Sélectionnez **Options > Copier**.
- 4 Sélectionnez un dossier, appuyez sur **OK** et allez au dossier pour afficher les messages.




• AFFICHAGE CELLULE



Dans l'écran principal **Messages**, sélectionnez **Options > Affichage cellule**.

Les options de l'affichage cellule sont **Ouvrir, Souscrire/Annul. souscription, Notif. instantanée/Annul. notif. instant., Sujet, Paramètres, Aide** et **Sortir**.

Vous pouvez recevoir des messages portant sur toutes sortes de sujets, tels que des bulletins météo, des bulletins de circulation, etc., de votre fournisseur de services. Communiquez avec votre fournisseur de services pour connaître les sujets disponibles et les numéros correspondants. L'écran principal contient l'information suivante :

- L'état du sujet :  pour les messages nouveaux et souscrits, et  pour les messages nouveaux et non souscrits;
- Le numéro de sujet, son nom et s'il possède un indicateur () de suivi. Vous serez informé de l'arrivée des messages portant sur un sujet ainsi indiqué.



Remarque : Une connexion de données par paquets (GPRS) peut empêcher la réception des messages cellule. Pour connaître les paramètres GPRS appropriés, communiquez avec votre opérateur réseau. Pour plus d'information sur les paramètres GPRS, reportez-vous à "Données par paquets (GPRS)" à la page 44.

• ÉDITEUR DE COMMANDES DE SERVICE




Dans **Messages**, sélectionnez **Options > Commande services**.

Vous pouvez envoyer des demandes de services, par exemple des commandes d'activation de services réseau à votre fournisseur de services. Communiquez avec votre fournisseur de services pour plus d'information. Pour envoyer une commande, procédez comme suit :

- En mode veille ou durant un appel, tapez les numéros de commande, puis appuyez sur **Envoyer**.
- Si vous devez entrer des lettres et des chiffres, sélectionnez **Messages > Options > Commande services**.

• PARAMÈTRES DE MESSAGERIE

Les paramètres de messagerie sont répartis en trois groupes correspondant aux différents types de messages. Faites défiler jusqu'aux paramètres à modifier, puis appuyez sur .

Paramètres de messages texte

Les options de paramètres de centre de messages texte sont **Nouv. ctre msgerie**, **Modifier**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Allez à **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Message texte** pour ouvrir la liste de paramètres suivante :

Centres messag. – Répertorie tous les centres de messages texte définis. Pour ajouter un nouveau centre de messages texte, reportez-vous à page 92.

Ctre messag. utilisé (centre de messages utilisé) – Définit le centre de messages utilisé pour la transmission des messages texte et des messages intelligents, tels que les messages image.

Recevoir rapport (rapport d'envoi) – Lorsque l'option **Oui** est sélectionnée, l'état des messages envoyés (**En instance**, **Échec**, **Envoyé**) est indiqué dans le journal. Si vous sélectionnez **Non**, seul l'état **Envoyé** est affiché dans le journal.

Validité message – Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté durant la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages texte. Notez que le réseau doit offrir cette fonction. **Temps maximum** est la durée maximale autorisée par le réseau.

Msg envoyé comme – Les options sont **Texte**, **Fax**, **Msg instantané** et **courriel**. Pour plus d'information, contactez votre opérateur réseau.







Remarque : Ne modifiez cette option que si vous êtes certain que votre centre de services est en mesure de convertir les messages texte vers ces formats.

Connexion préférée – Vous pouvez envoyer des messages texte sur le réseau GSM ordinaire ou par GPRS, si cette option est offerte par le réseau. Reportez-vous à "Données par paquets (GPRS)" à la page 44.

Rép. par même ctr (service réseau) – Si vous sélectionnez **Oui** et que le destinataire répond à votre message, votre réponse est envoyée à l'aide du même numéro de centre de services de messages texte.

Pour ajouter un nouveau centre de messages texte, procédez comme suit :

- 1 Ouvrez **Centres de messagerie**, puis sélectionnez **Options > Nouv. ctr msgerie**.
- 2 Appuyez sur , tapez le nom du centre de services, puis appuyez sur **OK**.
- 3 Appuyez sur .
- 4 Appuyez sur  et tapez le numéro du centre de services de messages texte (**doit être défini**). Appuyez sur **OK**. Vous avez besoin du numéro du centre de messagerie pour envoyer des messages texte et des messages image. Vous pouvez obtenir ce numéro auprès de votre fournisseur de services.

Pour activer les nouveaux paramètres, revenez à l'écran des paramètres. Faites défiler jusqu'à **Ctr msgerie utilisé**, appuyez sur  et sélectionnez le nouveau centre de services.

Paramètres de messages multimédias

Allez à **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Message multimédia** pour ouvrir la liste de paramètres suivante :

Connexion préférée (Doit être défini) – Sélectionnez le point d'accès à utiliser comme connexion préférée pour le centre de messages multimédias. Reportez-vous à "Paramètres" à la page 74.



Remarque : Si vous recevez des paramètres de message multimédia dans un message intelligent et les enregistrez, les paramètres sont automatiquement utilisés pour la connexion préférée. Reportez-vous à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85.

Connex. secondaire – Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion secondaire pour le centre de messages multimédias.



Remarque : **Connexion préférée** et **Connexion secondaire** doivent avoir le même paramètre **Page de démarrage** qui pointe vers le même centre de services multimédias. Seule la connexion de données est différente.



Conseil : Si votre connexion préférée utilise une connexion de données par paquets, vous pouvez utiliser des données à haut débit ou un appel de données pour la connexion secondaire. Ainsi, vous serez en mesure d'envoyer et de recevoir des messages multimédias, même si vous n'êtes pas sur un réseau qui supporte la transmission de données par paquets. Pour plus d'information, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services ou votre opérateur réseau. Reportez-vous également à "Connexions de données et points d'accès" à la page 42.

Réception multimédia – Sélectionnez l'une des options suivantes :



Remarque : Si l'option **Réseau national** ou **Toujours activée** a été sélectionnée, votre console peut établir des appels de données ou des connexions GPRS sans que vous en ayez connaissance.

- **Réseau national** – pour recevoir les messages multimédias uniquement lorsque vous êtes connecté au réseau d'origine. Lorsque vous êtes en dehors de votre réseau d'origine, la réception des messages multimédias est désactivée.
- **Toujours activée** – pour recevoir les messages multimédias en tout temps.
- **Désactivée** – pour bloquer la réception de tout message multimédia ou publicité.



Important : Il est possible que l'envoi et la réception des messages multimédias coûte plus cher lorsque vous êtes à l'extérieur de votre réseau d'origine.

Lors réception msg – Sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Récup. immédiate** – si vous voulez que la console récupère immédiatement les messages multimédias. Les messages différés sont également récupérés.
- **Récup. différée** – si vous voulez que le centre de messages multimédias enregistre le message pour récupération ultérieure. Pour récupérer le message ultérieurement, réglez **Lors réception msg** à **Récup. immédiate**.
- **Rejeter message** – si vous désirez rejeter les messages multimédias. Le centre de messagerie multimédia supprimera les messages.

Messages anonymes – Sélectionnez **Non** si vous voulez rejeter les messages envoyés par des expéditeurs anonymes.

Publicités – Indiquez si vous voulez ou non recevoir les publicités envoyées sous forme de messages multimédias.

Rapports – Sélectionnez **Oui** si vous voulez que l'état du message envoyé (**En instance, Échec, Envoyé**) soit affiché dans le journal.

Il est possible que vous ne puissiez pas recevoir de rapport d'envoi pour un message multimédia qui a été envoyé à une adresse de courriel.

Refuser envoi accusé – Sélectionnez **Oui** si vous ne voulez pas que votre console envoie d'accusés de réception lors de la réception de messages multimédias.

Validité message – Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté durant la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages multimédias. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonction. **Temps maximum** est la durée maximale autorisée par le réseau.

Taille photo – Détermine la taille de l'image dans un message multimédia. Les options sont les suivantes : **Petite** (max. 160 X 120 pixels) et **Grande** (max. 640 X 480 pixels).

H.-parleur par défaut – Choisissez **Haut-parleur** ou **Combiné**, selon que vous désirez entendre les sons d'un message multimédia par le haut-parleur ou le casque d'écoute. Reportez-vous à "Haut-parleur" à la page 12 pour plus d'information.

Paramètres de courriel

Allez à **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Courriel**.

Ouvrez **Boîte utilisée** pour sélectionner la boîte aux lettres que vous voulez utiliser. Les options de paramètres de courriel sont **Options modification**, **Nouvelle boîte**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Paramètres de boîte aux lettres

Sélectionnez **Boîte aux lettres** pour ouvrir la liste des boîtes aux lettres configurées. Si aucune boîte aux lettres n'est configurée, un message vous demande de le faire. La liste de paramètres suivante est affichée :

Nom boîte aux lettres—Entrez un nom descriptif pour la boîte aux lettres.

Point d'accès utilisé (doit être défini)—Le point d'accès Internet utilisé pour la boîte aux lettres. Choisissez-en un dans la liste. Pour plus d'information sur la création d'un point d'accès Internet, reportez-vous à "Paramètres de connexion" à la page 42.

Mon adresse courriel (doit être définie)—Écrivez l'adresse de courriel que vous a communiquée votre fournisseur de services. L'adresse doit comprendre le caractère @. Les réponses à vos messages sont envoyées à cette adresse.

Serveur courriel sort. (doit être défini)—Tapez l'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur qui envoie votre courriel.

Envoyer message—Indiquez le mode d'envoi du courriel depuis votre console de jeu. **Immédiatement**—Une connexion à la boîte aux lettres est établie après que vous avez sélectionné **Envoyer**. **Lors proch. conn.** – Le courriel est envoyé lors de la prochaine connexion à votre boîte aux lettres distante.

Garder une copie—Sélectionnez **Oui** pour envoyer une copie du courriel à votre boîte aux lettres distante et à l'adresse définie dans **Mon adresse courriel**.

Insérer signature—Sélectionnez **Oui** si vous voulez joindre une signature à vos courriels et commencer à écrire ou modifier le texte de votre signature.

Nom d'utilisateur—Tapez votre nom d'utilisateur (communiqué par votre fournisseur de services).

Mot de passe – Tapez votre mot de passe. Si vous n'entrez rien dans ce champ, on vous demandera d'entrer votre mot de passe quand vous voudrez vous connecter à votre boîte aux lettres distante.

Serveur courriel entr. (doit être défini) – Adresse IP ou nom d'hôte de l'ordinateur qui reçoit votre courriel.

Type boîte aux lettres – Protocole de courriel recommandé par votre fournisseur de boîte aux lettres. Les options sont **POP3** et **IMAP4**.



Remarque : Ce paramètre ne peut être sélectionné qu'une seule fois et ne peut plus être modifié si vous avez sauvegardé ou quitté les paramètres de boîte aux lettres.

Sécurité – Utilisé avec les protocoles POP3, IMAP4 et SMTP pour sécuriser la connexion à la boîte aux lettres distante.

Connex. sécur. APOP – Utilisé avec le protocole POP3 pour crypter la transmission des mots de passe au serveur de courriel distant. N'apparaît pas si **Type boîte aux lettres** est IMAP4.

Récup. pièces jointes (n'apparaît pas si le protocole de courriel sélectionné est POP3) – Pour récupérer le courriel avec ou sans pièces jointes.

Récupérer en-têtes – Pour limiter le nombre d'en-tête de courriel que vous désirez récupérer sur votre console de jeu. Les options sont **Tous** et **Définis par l'utilis.** (disponible uniquement avec le protocole IMAP4).

Paramètres de messages de services

Lorsque vous allez à **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Msg service**, la liste de paramètres suivante est affichée :

Messages services – Indiquez si vous voulez recevoir des messages de services.

Authentification – Indiquez si vous voulez recevoir des messages de services uniquement en provenance de sources autorisées.

Paramètres d'affichage cellule

Communiquez avec votre fournisseur de services pour vous informer de la disponibilité du service d'affichage cellule, pour connaître les sujets offerts et les numéros correspondants. Allez à **Messages > Options > Paramètres > Affichage cellule** pour modifier les paramètres :

Réception – **Activé** ou **Désactivé**.

Langue – **Toutes** vous permet de recevoir des messages diffusés sur une cellule dans toutes les langues possibles. **Sélectionnée** vous permet de choisir les langues dans lesquelles vous voulez recevoir les messages diffusés sur une cellule. Si la langue souhaitée ne figure pas dans la liste, sélectionnez **Autre**.

Détection sujet – Si vous recevez un message sans lien avec l'un des sujets existants, **Détection sujet > Activée** vous permet d'enregistrer automatiquement le numéro du sujet. Le numéro de sujet est enregistré dans la liste des sujets et affiché sans nom. Choisissez **Désactivée** si vous ne voulez pas que les nouveaux numéros de sujet soient enregistrés automatiquement.

Paramètres des autres dossiers

Allez à **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Msgs envoyés** pour ouvrir la liste de paramètres suivante :

Enreg. msgs envoyés – Indiquez si vous voulez conserver une copie de chaque message texte, multimédia ou de courriel envoyé dans le dossier des éléments envoyés.

Nbre de msg enreg. – Indiquez le nombre de messages envoyés à conserver simultanément dans le dossier des éléments envoyés. La limite par défaut est de 20 messages. Une fois la limite atteinte, le plus ancien message est supprimé.

Mémoire utilisée – Indiquez la mémoire à utiliser. Les options sont la mémoire de la console de jeu ou la carte mémoire.

11 Modes



Appuyez sur et allez à **Modes**.

Dans **Modes**, vous pouvez modifier et personnaliser les sonneries pour différents événements, environnements ou groupes d'appel. Il existe six modes prédéfinis : **Général**, **Silencieux**, **Réunion**, **Extérieur**, **Messenger** et **Hors connexion**, que vous pouvez personnaliser en fonction de vos besoins.

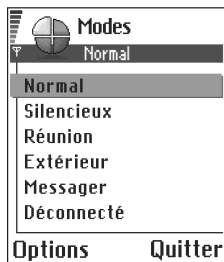
Le mode sélectionné est affiché dans le haut de l'écran en mode veille. Lorsque le mode **Général** est sélectionné, seule la date courante est affichée.

Les sonneries peuvent être des sonneries par défaut, des sonneries créées dans Compositeur, des sonneries reçues dans des messages ou des sonneries reçues par technologie sans fil ou importées d'un PC, puis sauvegardées dans la mémoire de votre console.

• MODIFIER LES MODES

- 1 Appuyez sur et allez à **Modes**.
- 2 Dans la liste Modes, faites défiler jusqu'au mode désiré, puis sélectionnez **Options > Sélectionner**.

Pour changer de mode, appuyez sur en mode veille. Faites défiler jusqu'au mode à activer, puis appuyez sur **OK**.



• PERSONNALISER LES MODES



Remarque : Pour plus d'information sur le mode Hors connexion, reportez-vous à "Mode Hors connexion" à la page 100.

- 1 Pour personnaliser un mode, faites défiler jusqu'au mode dans la liste des modes, puis sélectionnez **Options > Personnaliser**. La liste des paramètres du mode est affichée.
- 2 Faites défiler jusqu'au paramètre à modifier et appuyez sur pour accéder aux options suivantes :

Sonnerie – Sélectionnez la sonnerie associée aux appels vocaux dans la liste. Lorsque vous faites défiler la liste, vous pouvez arrêter sur une sonnerie pour l'écouter avant de faire votre choix. Appuyez sur n'importe quelle touche pour arrêter le son. Si une carte mémoire est utilisée, les sonneries qui y sont stockées sont identifiées par l'icône.

Les sonneries utilisent la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.

Vous pouvez changer les sonneries à deux endroits : **Modes** ou **Contacts**. Reportez-vous à "Ajouter une sonnerie" à la page 59.

Signalisation appels – Lorsque **De + en + fort** est sélectionné, on entend la sonnerie de plus en plus fort jusqu'au niveau de volume sélectionné, en commençant par le niveau 1.

Volume sonnerie – Pour régler le volume de la sonnerie et des alertes de message.

Alerte de message – Pour régler la sonnerie signalant l'arrivée des messages.

Vibreur – Pour régler le mode vibreur pour les appels et les messages entrants.

Bips touches – Pour régler le niveau de volume des sons entendus lorsque les touches sont enfoncées.

Bips d'indications – La console émet un bip d'avertissement lorsque la batterie est sur le point d'être déchargée, par exemple.

Signalisation pour – Pour que la console sonne seulement lors de l'arrivée d'appels en provenance de numéros de téléphone appartenant au groupe de contacts sélectionné. Les appels téléphoniques en provenance de personnes ne faisant pas partie du groupe sélectionné sont signalés par une alerte silencieuse. Les options sont **Tous les appels** et la liste des groupes de contacts, si vous en avez créé. Reportez-vous à "Créer des groupes de contacts" à la page 60.


Nom du mode – Vous pouvez attribuer le nom que vous voulez à un mode. Les modes Général et Hors connexion ne peuvent pas être renommés.


• MODE HORS CONNEXION

Le mode Hors connexion vous permet de jouer à des jeux, d'écouter de la musique ou la radio sans que la console soit connectée au réseau sans fil GSM.



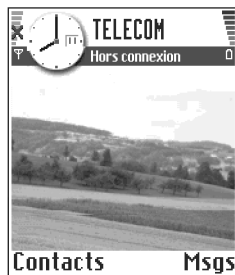
Important : En mode Hors connexion, vous ne pouvez pas établir d'appels, y compris les appels d'urgence, ou utiliser d'autres fonctions qui nécessitent un accès au réseau.

- 1 Appuyez sur  et allez à **Modes**.
- 2 Dans la liste Modes, faites défiler jusqu'à **Hors connexion** et sélectionner **Options > Activer**.
- 3 Appuyez sur **Oui**.

La console de jeu redémarre et désactive les transmissions GSM, comme en témoigne le signe  apparaissant dans l'indicateur d'intensité du signal. Votre appareil ne peut plus recevoir ni émettre de signaux de téléphone sans fil GSM.

Pour ouvrir la liste des modes disponibles, enfoncez et relâchez la touche marche-arrêt.

Faites défiler jusqu'à **Hors connexion**, puis sélectionnez **OK**.





Remarque : Si une connexion Bluetooth a été coupée par suite de l'activation du mode Hors connexion, vous devez la rétablir manuellement. Reportez-vous à "Paramètres de connexion Bluetooth," à la page 128.



Remarque : Dans les zones où les téléphones mobiles sont interdits, l'utilisation de la technologie sans fil et de la radio peut également être interdite. Par conséquent, veuillez consulter les autorités compétentes avant d'utiliser la technologie sans fil ou la radio.

Sortir du mode Hors connexion

- 1 Appuyez sur et allez à **Modes**.
- 2 Dans la liste des modes, faites défiler jusqu'à un mode autre que **Hors connexion**, puis sélectionnez **Options > Sélectionnez**.
- 3 Appuyez sur **Oui**.

La console de jeu redémarre et réactive les transmissions sans fil GSM (à condition que l'intensité du signal soit suffisante).

Personnaliser le mode Hors connexion

- 1 Faites défiler la liste des modes jusqu'à **Hors connexion**, puis sélectionnez **Options > Personnaliser**.
- 2 Faites défiler jusqu'au paramètre à modifier et appuyez sur pour accéder aux options suivantes :

Signalisation appels – Pour modifier le type de sonnerie.

Volume sonnerie – Pour augmenter ou réduire le volume de la sonnerie.

Signalisation msgs – Pour modifier la sonnerie signalant l'arrivée de messages.

Vibreur – Pour activer le vibreur.

Bips touches – Pour régler le volume des sons entendus lorsque les touches du clavier sont enfoncées.


Bips d'indications – Pour régler une sonnerie d'avertissement afin de signaler que la batterie est sur le point d'être déchargée, par exemple.

Nom du mode – Pour changer le nom du mode.

12 Favoris



Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Favoris**.

Vous pouvez utiliser la fonction **Favoris** pour stocker des raccourcis, des liens vers vos images préférées, des clips vidéo, des notes, des fichiers audio de l'Enregistreur, des signets de navigation et des pages de navigation sauvegardées.

Les options de **Favoris** sont **Ouvrir**, **Modifier nom**, **Changer l'icône**, **Supprimer**, **Déplacer**, **Affichage par liste/Affichage par icône**, **Aide** et **Sortir**.

La console comporte les raccourcis par défaut suivants :



– ouvre l'éditeur de Notes



– ouvre l'Agenda à la date du jour sélectionnée




– ouvre le dossier Msgs reçus

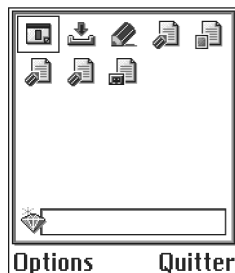
• AJOUTER DES RACCOURCIS

Vous pouvez ajouter des raccourcis uniquement à partir des applications. Les applications n'offrent pas toutes cette possibilité. Les raccourcis sont automatiquement mis à jour lorsque vous déplacez l'élément visé, par exemple, d'un dossier à un autre.

- 1 Ouvrez l'application et faites défiler jusqu'à l'élément à ajouter comme raccourci dans **Favoris**.
- 2 Sélectionnez **Options > Ajouter ds Favoris** et appuyez sur **OK**.

Les options de raccourci sont les suivantes :


- **Pour ouvrir un raccourci**, faites défiler jusqu'à l'icône et appuyez sur . Le fichier s'ouvre dans l'application visée.
- **Pour supprimer un raccourci**, faites défiler jusqu'au raccourci à supprimer, puis sélectionnez **Options > Supprimer**. La suppression d'un raccourci n'a aucune incidence sur l'application visée.
- **Pour changer le nom d'un raccourci**, sélectionnez **Options Modifier nom**. Tapez le nouveau nom. La modification touche uniquement le raccourci et non le fichier ou l'élément désigné par le raccourci.



13 Agenda et à faire




Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Agenda**.

Dans **Agenda**, vous pouvez enregistrer vos rendez-vous, réunions, anniversaires et autres événements. Vous pouvez également définir une alarme d'agenda qui vous rappellera les événements à venir.

L'Agenda utilise la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.


• CRÉER DES ENTRÉES D'AGENDA

- Sélectionnez **Options > Nouvelle entrée** et sélectionnez l'une des options suivantes :
Réunion pour enregistrer l'heure et la date d'un rendez-vous.
Mémo pour écrire une note de nature générale se rapportant à une date donnée.
Anniversaire pour enregistrer la date d'un anniversaire ou d'un événement spécial. Les entrées d'anniversaire se répètent tous les ans.
- Remplissez les champs (reportez-vous à "Champs d'entrées d'agenda" à la page 104).
 Utilisez la manette de direction pour vous déplacer entre les champs. Appuyez sur  pour basculer entre les majuscules et les minuscules.
- Pour enregistrer une entrée, appuyez sur **Effectué**.

| Réunion | |
|----------------|----------|
| Sujet | Dentiste |
| Lieu | |
| Heure de début | 08:00 |
| Options | Fait |

Modifier des entrées d'agenda

Les **options** disponibles lors de la modification d'un agenda sont **Supprimer**, **Envoyer**, **Aide** et **Sortir**.


- Dans l'écran Jour, faites défiler jusqu'à l'entrée désirée et appuyez sur  pour l'ouvrir.
- Modifier les champs et appuyez sur **Effectué**.

Si vous modifiez une entrée répétée, choisissez le mode d'application des modifications :

Toutes occurrences—toutes les entrées répétées sont modifiées.

Cette entrée uniq.—seule l'entrée courante est modifiée.

Supprimer des entrées d'agenda

Dans l'écran **Jour**, faites défiler jusqu'à l'entrée à supprimer, puis sélectionnez **Options > Supprimer** ou appuyez sur . Appuyez sur **Oui** pour confirmer.

Si vous supprimez une entrée répétée, choisissez le mode d'application des modifications :

Toutes occurrences—toutes les entrées répétées sont supprimées.

Cette entrée uniq.—seule l'entrée courante est supprimée.


Par exemple, votre cours hebdomadaire a été annulé. Vous avez programmé l'agenda pour qu'il vous rappelle votre cours chaque semaine. Choisissez **Cette entrée uniq.** pour que l'agenda vous rappelle à nouveau votre cours la semaine prochaine.



Champs d'entrées d'agenda


Sujet/Occasion—Tapez une description de l'événement.

Emplacement—Lieu de l'événement (facultatif).

Heure de début, Heure de fin, Date de début et Date de fin.




Alarme—Appuyez sur  pour activer les champs **Heure de l'alarme** et **Date de l'alarme**, puis entrez la date et l'heure désirées.

Répéter—Appuyez sur  pour que l'entrée se répète. Représenté par  dans l'affichage du jour.

 **Conseil** : La fonction de répétition est utile pour un événement récurrent, un cours hebdomadaire, une réunion mensuelle, une tâche quotidienne dont vous voulez vous rappeler.

Répéter jusqu'au—Vous pouvez définir une date de fin pour l'entrée répétée.

Synchronisation—Si vous sélectionnez **Privée**, l'entrée d'agenda ne peut être vue que par vous après la synchronisation; les personnes ayant un accès en ligne pour consulter l'agenda ne peuvent pas l'afficher. Ceci est utile, par exemple, lorsque vous synchronisez votre agenda avec celui d'un ordinateur compatible au bureau. Si vous sélectionnez **Publique**, l'entrée d'agenda est visible aux personnes qui peuvent consulter votre agenda en ligne. Si vous sélectionnez **Aucune**, l'entrée d'agenda ne sera pas copiée sur votre PC lors de la synchronisation de l'agenda.

 **Conseil** : Pour créer une entrée d'agenda, appuyez sur n'importe quelle touche ( à ) dans un écran de l'agenda. Une entrée réunion est ouverte et les caractères que vous avez tapés sont ajoutés dans le champ **Sujet**.

Écrans de l'agenda


Les options disponibles dans les différents écrans d'agenda sont **Ouvrir, Nouvelle entrée, Affichage sem./Affichage mois, Supprimer, Chercher date, Envoyer, Paramètres, Aide** et **Sortir**.

ÉCRAN MOIS

Les icônes de synchronisation de l'écran Mois sont :

- **Privé**
- **Publique**
- **Aucune**
- le jour comporte plusieurs entrées

Dans l'écran Mois, une ligne correspond à une semaine. La date du jour est soulignée. Les dates auxquelles sont associées des entrées d'agenda sont marquées d'un petit triangle dans le coin inférieur droit. Un cadre entoure la date sélectionnée.

Pour ouvrir l'écran Jour, allez à la date que vous voulez ouvrir et appuyez sur .

Pour aller à une certaine date, sélectionnez **Options > Chercher date**. Entrez la date et appuyez sur **OK**.



 **Conseil** : Si vous appuyez sur  dans l'écran Mois, Semaine ou Jour, la date du jour est automatiquement mise en surbrillance.

Les icônes d'entrée d'agenda dans les écrans Jour et Semaine sont :

- **Réunion**
- **Mémo**
- **Anniversaire**

ÉCRAN SEMAINE

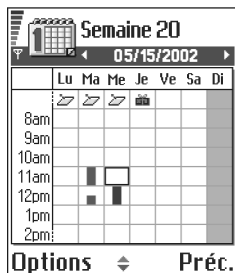
Dans l'écran Semaine, les entrées d'agenda de la semaine sélectionnée sont affichées dans sept cases correspondant chacune à un jour. Le jour actuel est souligné. Les mémos et anniversaires sont inscrits avant 8 heures. Les réunions sont identifiées par des barres de couleur selon l'heure de début et l'heure de fin.

Pour afficher ou modifier une entrée, faites défiler jusqu'à la cellule comportant une entrée et appuyez sur  pour ouvrir l'écran Jour, puis faites défiler jusqu'à l'entrée et appuyez sur  pour l'ouvrir.



| | | Mai | | | | | | |
|----|--|----------------|----|----|----|----|----|----|
| | | ◀ 05/21/2002 ▶ | | | | | | |
| | | Lu | Ma | Me | Je | Ve | Sa | Di |
| 18 | | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 20 | | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 21 | | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 22 | | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | |
| 23 | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |

Options Préc.



| | | Semaine 20 | | | | | | |
|------|--|----------------|----|----|----|----|----|----|
| | | ◀ 05/15/2002 ▶ | | | | | | |
| | | Lu | Ma | Me | Je | Ve | Sa | Di |
| 8am | | | | | | | | |
| 9am | | | | | | | | |
| 10am | | | | | | | | |
| 11am | | | | | | | | |
| 12pm | | | | | | | | |
| 1pm | | | | | | | | |
| 2pm | | | | | | | | |

Options Préc.

ÉCRAN JOUR

L'écran Jour affiche les entrées d'agenda de la date sélectionnée. Les entrées sont regroupées par heures de début. Les mémos et anniversaires sont inscrits avant 8 heures.

Pour modifier une entrée, faites défiler jusqu'à celle-ci et appuyez sur pour l'ouvrir. Appuyez sur pour passer au jour suivant ou sur pour passer au jour précédent.

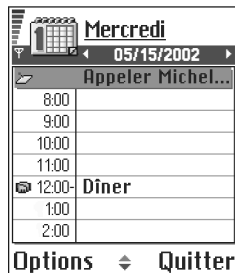
Paramètres d'affichage de l'agenda

Sélectionnez **Options** > **Paramètres** et sélectionnez l'une des options suivantes :

Affichage par défaut – Pour sélectionner l'écran initial qui s'affiche à l'ouverture de l'Agenda.

Début de la semaine – Pour changer le premier jour de la semaine.

Titre affich. semaine – Pour changer le numéro ou les dates de la semaine dans le titre de l'écran Semaine.



• DÉFINIR UNE ALARME D'AGENDA

- Créez une entrée de réunion ou d'anniversaire ou ouvrez une entrée existante.
- Faites défiler jusqu'à **Alarme** et appuyez sur pour ouvrir les champs **Heure de l'alarme** et **Date de l'alarme**.
- Appuyez sur **Activée**, puis réglez la date et l'heure de l'alarme.
- Appuyez sur **Effectué**. Un indicateur d'alarme est affiché à côté de l'entrée dans l'écran Jour.


Arrêter un alarme d'agenda

La durée de l'alarme est d'une minute. À l'expiration de l'alarme, appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme. Si vous appuyez sur une autre touche, l'alarme en mise en mode répétition ("snooze").

• ENVOYER DES ENTRÉES D'AGENDA

Dans l'écran Jour, faites défiler jusqu'à l'entrée à envoyer et sélectionnez **Options** > **Envoyer**. Sélectionnez ensuite la méthode. Les options sont **Par message texte**, **Par courriel** (disponible uniquement si les paramètres de courriel appropriés sont activés) et **Par Bluetooth**. Pour plus d'information, reportez-vous à "Messages" à la page 71, "Envoyer des données" à la page 129 et .



• AFFICHER LA LISTE À FAIRE

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > À faire**.

Dans la liste **À faire**, vous pouvez entrer les tâches que vous voulez exécuter.


La liste À faire utilise la mémoire partagée.

Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.


- 1 Pour entrer une tâche dans la liste À faire, appuyez sur une touche ( à ).

L'éditeur s'ouvre et le curseur clignote après les lettres que vous avez tapées.


- 2 Entrez la tâche dans le champ **Sujet**.

Appuyez sur  pour ajouter des caractères spéciaux.


- 3 Pour définir la date d'une tâche, faites défiler jusqu'au **Champ date d'échéance** et tapez la date.

- 4 Pour définir l'ordre de priorité de la tâche, faites défiler jusqu'au champ **Priorité** et appuyez sur .

- 5 Pour enregistrer la tâche, appuyez sur **Effectué**.



 **Remarque** : Si vous supprimez tous les caractères et appuyez sur **Effectué**, la dernière tâche enregistrée est supprimée.



- 6 Pour ouvrir une tâche, faites défiler jusqu'à la tâche et appuyez sur .

- 7 Pour supprimer une tâche, faites défiler jusqu'à la tâche, puis sélectionnez **Options > Supprimer** ou appuyez sur .

- 8 Pour marquer une tâche comme effectuée, faites défiler jusqu'à la tâche, puis sélectionnez **Options > Tâche effectuée**.

- 9 Pour restaurer une tâche, sélectionnez **Options > Tâche non effect.**

Îcônes de priorité :  – haute,  – basse et (aucune icône) – normale.

Îcônes d'état :  – tâche effectuée et  – non effectuée.



• IMPORTATION DE DONNÉES

Vous pouvez transférer des données d'agenda, de contacts et de tâches à faire de plusieurs téléphones Nokia à votre console de jeu à l'aide de l'application d'importation de données de PC Suite pour Nokia N-Gage. Les instructions d'utilisation de l'application se trouvent dans l'aide en ligne de PC Suite.


14 Suppléments et médias



Remarque : Votre console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Supplémentaires**. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.


• CALCULATRICE



Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Calculatrice**.

Les options de la **Calculatrice** sont **Dernier résultat**, **Mémoire**, **Vider écran**, **Aide** et **Sortir**.



- 1 Tapez le premier nombre de votre calcul.

Appuyez sur  pour effacer une erreur dans le nombre.

- 2 Faites défiler jusqu'à la fonction désirée et appuyez sur  pour la sélectionner.







Utilisez  pour additionner,  pour soustraire,  pour multiplier ou  pour diviser.

- 3 Entrez le deuxième nombre.


- 4 Pour exécuter le calcul, faites défiler jusqu'à  et appuyez sur .



Remarque : La calculatrice est conçue pour exécuter des calculs simples et n'a qu'une précision limitée.

- Pour ajouter une décimale, appuyez sur .
- Maintenez la touche  enfoncée pour effacer le résultat du calcul précédent.
- Utilisez  et  pour afficher les calculs précédents et naviguer dans la feuille.
- Sélectionnez  pour enregistrer un nombre en mémoire, indiquée par **M**.
- Pour récupérer le nombre en mémoire, sélectionnez .
- Pour effacer un nombre en mémoire, sélectionnez **Options > Mémoire > Effacer**.
- Pour récupérer le résultat du calcul précédent, sélectionnez **Options > Dernier résultat**.



Conseil : Appuyez sur  à répétition pour faire défiler les fonctions. Les fonctions sont sélectionnées à tour de rôle.

• CONVERTISSEUR



Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Convertisseur**.



Le **convertisseur** permet de convertir des mesures (telles que la **longueur**) d'une unité à une autre.





Remarque : Le convertisseur est conçu pour exécuter des conversions simples et n'a qu'une précision limitée.

Convertir des unités

Les options du **Convertisseur** sont **Sélectionner unité/Changer devise**, **Type de conversion**, **Taux de change**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Faites défiler jusqu'au champ **Type** et appuyez sur  pour ouvrir la liste des mesures.
- 2 Faites défiler jusqu'à la mesure que vous voulez utiliser et appuyez sur **OK**.
- 3 Faites défiler jusqu'au premier champ **Unité** et appuyez sur  pour ouvrir la liste des unités disponibles. Sélectionnez l'unité **à partir de laquelle** vous voulez effectuer une conversion et appuyez sur **OK**.
Faites défiler jusqu'au champ **Unité** suivant et sélectionnez l'unité **vers laquelle** vous voulez effectuer la conversion.
- 4 Faites défiler jusqu'au premier champ **Quantité** et tapez le montant que vous voulez convertir.

La valeur convertie est affichée automatiquement dans l'autre champ **Quantité**. Appuyez sur  pour ajouter une décimale et appuyez sur  pour les symboles **+**, **-** (pour la température) et **E** (exposant).



Remarque : Vous pouvez inverser l'ordre de la conversion en entrant une valeur dans le deuxième champ **Quantité**. Le résultat est alors affiché dans le premier champ **Quantité**.

Choisir la devise et définir le taux de change

Avant de pouvoir faire des conversions monétaires, vous devez d'abord choisir une devise de référence, par exemple le dollar américain (USD), puis définir le taux de change s'appliquant aux autres devises.



Remarque : Le taux de la devise de référence est toujours 1. La devise de référence détermine les taux de conversion des autres devises.

- 1 Sélectionnez **Devise** comme type de mesure, puis sélectionnez **Options > Taux de change**.
La liste des devises s'ouvre et la devise de référence apparaît du début de la liste.
- 2 Pour changer la devise de référence, faites défiler jusqu'à la nouvelle devise et sélectionnez **Options > En devise de base**.



Remarque : Lorsque vous changez de devise de base, tous les taux de change définis précédemment sont remis à **0** et vous devez entrer de nouveaux taux.

- 3 Pour ajouter un taux de change, faites défiler jusqu'à la devise et tapez le taux courant. (Le taux indique le nombre d'unités de la devise correspondant à une unité de la devise de référence.)



Conseil : Par exemple, si vous définissez le dollar américain (USD) comme devise de référence et qu'un USD équivaut couramment à 1,146 euros, vous entrez 1.146 comme taux de change pour l'euro (EUR).




Conseil : Pour renommer une devise, allez à **Taux de change**, faites défiler jusqu'à la devise et sélectionnez **Options > Renommer devise**.




- 4 Après avoir entré tous les taux de change nécessaires, vous pouvez procéder à des conversions de devises. Reportez-vous à "Convertir des unités" à la page 109.

• NOTES




Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Notes**.

Vous pouvez associer des notes à des **Favoris** et les envoyer à d'autres appareils compatibles. Les fichiers de texte simple (format TXT) que vous recevez peuvent être enregistrés dans **Notes**.

Pour commencer à écrire, appuyez sur ( à ). Appuyez sur  pour effacer des lettres. Appuyez sur **Effectué** pour enregistrer.

• HORLOGE




Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Horloge**.

Les options de l'**Horloge** sont **Régler alarme**, **Modifier alarme**, **Désactiver alarme**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

Paramètres

Pour changer l'heure et la date, sélectionnez **Options > Paramètres** dans Horloge. Pour changer l'horloge affichée en mode veille, faites défiler jusqu'aux paramètres **Date et heure** et sélectionnez **Type d'horloge > Analogique** ou **Numérique**.

Programmer une alarme

- 1 Pour programmer une nouvelle alarme, sélectionnez **Options > Régler alarme**.
- 2 Entrez l'heure de l'alarme et appuyez sur **OK**. L'indicateur  est affiché lorsque l'alarme est déclenchée.

Le réveil fonctionne même lorsque la console est éteinte.

Pour annuler une alarme, allez à l'horloge, puis sélectionnez **Options > Désactiver alarme**.

Pour éteindre l'alarme, appuyez sur **Arrêter**.

Lorsque l'alarme sonne, appuyez sur une touche et sélectionnez **Répéter** pour arrêter l'alarme pendant dix minutes, après quoi elle sonne de nouveau. Vous pouvez recommencer jusqu'à cinq fois.


Si la console est éteinte à l'heure de réveil programmée, elle s'allume automatiquement et sonne. Si vous appuyez sur **Arrêter**, un message vous demande si vous voulez activer la console pour les appels. Appuyez sur **Non** pour mettre la console hors fonction ou sur **Oui** si vous voulez appeler ou recevoir des appels.



Remarque : N'appuyez pas sur **Oui** lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

• COMPOSITEUR






Appuyez sur  et allez à **Médias > Compositeur**.

Le Compositeur vous permet de créer vos propres sonneries. Notez que vous ne pouvez pas modifier une sonnerie par défaut.








Les options du **Compositeur** sont **Ouvrir**, **Nouvelle sonnerie**, **Supprimer**, **Marquer/Ann. Marq.**, **Renommer**, **Dupliquer**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Sélectionnez **Options > Nouvelle sonnerie** pour ouvrir l'éditeur et commencer à composer.
















Les options de composition sont **Lecture**, **Insérer symbole**, **Style**, **Tempo**, **Volume**, **Aide** et **Sortir**.

- Sélectionnez **Options > Insérer symbole** pour ouvrir la liste des notes et des silences, ou utilisez les touches pour ajouter des notes et des silences. Reportez-vous au tableau présenté plus loin dans la présente section. La mesure par défaut est une noire.
- Pour écouter la sonnerie, appuyez sur  ou sélectionnez **Options > Lecture**. Pour mettre fin à la lecture, appuyez sur **Arrêter**.
- Pour régler le volume, sélectionnez **Options > Volume** avant la lecture de la sonnerie.
- Pour régler le tempo, sélectionnez **Options > Tempo**. Pour augmenter ou réduire progressivement le tempo, appuyez sur  ou sur , respectivement.

Vous pouvez régler le tempo à n'importe quel rythme entre 50 et 250 temps par minute. Le tempo par défaut est de 160 temps par minute.


- Pour appliquer différents styles d'interprétation, sélectionnez **Options > Style > Legato** (les notes sont jouées d'une manière liée et régulière) ou **Staccato** (les notes sont jouées d'une manière détachée pour produire des sons courts marqués).
- Pour sélectionner plusieurs notes ou pauses à la fois, maintenez la touche  enfoncée et, en même temps, maintenez la touche  ou  enfoncée.
- Pour déplacer des notes vers le haut ou vers le bas dans la portée, faites défiler jusqu'à la note et appuyez sur  ou .
- Pour produire la note Do dièse, maintenez la touche  enfoncée avec .

2 Appuyez sur **Précédent** pour enregistrer.

| Touches | Note | Touche et fonction |
|---|------------|---|
|  | do |  Réduit progressivement la durée des notes ou des silences. |
|  | ré |  Augmente progressivement la durée des notes ou des silences. |
|  | mi |  Insère un silence. |
|  | fa | Appuyez sur  pour ouvrir la liste des notes et des silences. |
|  | sol |  Change d'octave. Toutes les notes ou silences sélectionnés passent à l'octave supérieur. |
|  | la |  Supprime les notes sélectionnées. |
|  | si | Allonge une note (pointée) ou un silence ou raccourcit une note allongée en maintenant les touches  à  enfoncées. |

• ENREGISTREUR



Appuyez sur  et allez à **Médias > Enregistreur**.

Les options de l'**Enregistreur** sont **Ouvrir**, **Enreg. clip audio**, **Supprimer**, **Dépl. ds mém. équip.**, **Déplacer vers carte**, **Marquer/Ann. Marq.**, **Renommer clip**, **Envoyer**, **Ajouter ds Favoris**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

L'enregistreur vocal vous permet d'enregistrer des conversations téléphoniques et des notes vocales. Lorsque vous enregistrez une conversation téléphonique, vous-même et votre correspondant entendez un bip toutes les cinq secondes.

Sélectionnez **Options > Enreg. clip audio** et faites défiler jusqu'à une fonction, puis appuyez sur  pour la sélectionner. Utilisez :  pour enregistrer,  pour faire une pause,  pour arrêter,  pour avancer rapidement,  pour reculer rapidement et  pour écouter un fichier audio ouvert.



Remarque : L'enregistreur ne peut pas être utilisé durant un appel de données ou lorsqu'une connexion GPRS est active.

15 Services (XHTML)





Sur Internet, différents fournisseurs de services offrent des pages conçues spécialement pour les appareils mobiles. Ces pages offrent des services tels que les nouvelles, des bulletins météo, des services bancaires, des renseignements pour les voyageurs, de l'information sur le monde du spectacle et des jeux. Le navigateur XHTML vous permet d'afficher ces contenus sous forme de pages WAP écrites en WML, XHTML, ou les deux à la fois.

Le navigateur XHTML permet d'afficher les pages écrites en langage XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) ou WML (Wireless Markup Language).



Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Médias > Services** ou, en mode veille, maintenez la touche  enfoncée.



Remarque : Cette fonction exige les services réseau. Consultez votre fournisseur de services pour toute information ou instructions particulières.

Pour établir une connexion, naviguer et mettre fin à la connexion au service, reportez-vous à "Touches et commandes" à la page 117.

• CONFIGURER LE SERVICE DE NAVIGATION

Recevoir des paramètres sous forme de message intelligent


Vous pouvez recevoir des paramètres de service sous forme d'un message texte (message intelligent) envoyé par l'opérateur réseau ou le fournisseur de services. Reportez-vous à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85. Pour plus d'information, communiquez avec votre fournisseur de services ou votre opérateur réseau.



Conseil : Les paramètres peuvent être obtenus, par exemple, sur le site d'un opérateur réseau ou d'un fournisseur de services.

Entrer les paramètres

Suivez les instructions données par votre fournisseur de services.




- 1 Appuyez sur  et allez à **Outils > Paramètres > Connexion > Point d'accès**, puis configurez un point d'accès.
Reportez-vous à "Paramètres de connexion" à la page 42.

- 2 Allez à **Médias > Services > Options > Ajouter signet**.
- 3 Écrivez le nom du signet et l'adresse de la page de navigation définie pour le point d'accès.


• ÉTABLIR UNE CONNEXION


Une fois que vous avez enregistré tous les paramètres de navigation nécessaires, vous pouvez accéder aux pages de navigation.

Il y a plusieurs façons d'accéder aux pages de navigation :


- 1 Sélectionnez la page d'accueil () de votre fournisseur de services.
- 2 Sélectionnez un signet dans **Signets**.
- 3 Appuyez sur les touches  à  pour commencer à taper l'adresse d'un service de navigation. Le champ **Aller à** qui se trouve dans le bas de l'écran est activé, et vous pouvez continuer à y entrer l'adresse.



Conseil : Pour accéder à l'écran **Signets** en cours de navigation, maintenez la touche  enfoncée. Pour revenir à l'écran de navigation, sélectionnez **Options > Retour à la page**.

- 4 Après avoir sélectionné une page ou tapé une adresse, appuyez sur  pour commencer à télécharger la page. Reportez-vous également à "Indicateurs de connexions de données" à la page 8.



Remarque : Si l'indicateur de sécurité  s'affiche pendant une connexion, c'est le signe que les données transmises entre l'appareil et la passerelle de navigation (ou le serveur) sont chiffrées et sécurisées. Cependant, l'indicateur de sécurité ne signifie pas nécessairement que la transmission entre la passerelle et le serveur de contenu (où la ressource demandée est stockée) est sécurisée.

• AFFICHER LES SIGNETS



Glossaire : Un signet est composé d'une adresse Internet (obligatoire), d'un titre, d'un point d'accès WAP et, si le service l'exige, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe.



Remarque : Il se peut que des signets pointant vers des sites non affiliés à Nokia aient été pré-enregistrés dans votre console de jeu. Nokia décline toute responsabilité concernant ces sites. Si vous décidez d'y accéder, prenez les précautions quant à la sécurité ou au contenu que vous prendriez relativement à tout autre site.

Les options de l'écran **Signets** (sélection d'un signet ou d'un dossier) sont **Télécharger**, **Retour à la page**, **Envoyer**, **Trouver signet**, **Ajouter signet**, **Modifier**, **Supprimer**, **Lire msgs service**, **Déconnecter**, **Dépl. vers dossier**, **Nouveau dossier**, **Marquer/Ann. Marq.**, **Renommer**, **Vider cache**, **Détails**, **Ajouter ds Favoris**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

L'écran **Signets** permet de visualiser les signets qui pointent vers différents types de pages Web. Les signets sont représentés par les icônes suivantes :



Page d'accueil définie comme point d'accès du navigateur. Si vous utilisez un autre point d'accès Web pour la navigation, la page d'accueil change en conséquence.



Dernière page visitée. Lorsque la console est déconnectée du service, l'adresse de la dernière page visitée est gardée en mémoire jusqu'à ce qu'une nouvelle page soit visitée lors de la connexion suivante.





Signet indiquant le titre.

Lorsque vous faites défiler les signets, vous pouvez voir l'adresse du signet mis en évidence dans le champ Aller à qui se trouve dans le bas de l'écran.

Ajouter des signets manuellement

- 1 Dans **Signets**, sélectionnez **Options > Ajouter signet**.
- 2 Remplissez les champs.

Seule l'adresse doit être définie. Le point d'accès par défaut est affecté au signet si aucun autre n'est sélectionné. Appuyez sur  pour entrer des caractères spéciaux comme /, ., : et @. Appuyez sur  pour effacer des caractères.

- 3 Sélectionnez **Options > Enregistrer** pour enregistrer les signets.

Envoyer des signets

Pour envoyer un signet, faites défiler jusqu'au signet désiré, puis sélectionnez **Options > Envoyer > Par message texte**.








| Signets | |
|---------------|-------------------------|
| Nom | Nokia |
| Adresse | http://mobile.nokia.co/ |
| Point d'accès | |
| Options | Préc. |

• NAVIGUER

Dans une page de navigation, les nouveaux liens apparaissent en bleu et sont soulignés tandis que les liens visités précédemment sont en violet. Les images qui remplissent la fonction de liens sont entourées par un cadre bleu.

Les options de navigation sont **Ouvrir**, **Options de service**, **Signets**, **Historique**, **Aller à adresse URL**, **Afficher image**, **Lire msgs service**, **Enr. comme signet**, **Envoyer signet**, **Recharger**, **Déconnecter**, **Afficher les photos**, **Vider cache**, **Enregistrer page**, **Trouver**, **Détails**, **Session**, **Sécurité**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.


Touches et commandes

- Pour ouvrir un lien, sélectionnez le lien et appuyez sur .
- Pour faire défiler un affichage, utilisez la manette de direction.
- Pour entrer des lettres et des chiffres dans un champ, appuyez sur les touches  à . Appuyez sur  pour entrer des caractères spéciaux comme **/**, **.**, **:** et **@**. Appuyez sur  pour effacer des caractères.
- Pour revenir à la page précédente pendant que vous naviguez, appuyez sur **Retour**. Si **Retour** n'est pas disponible, sélectionnez **Options** > **Historique** pour afficher une liste chronologique des pages visitées durant une session de navigation. La liste des pages consultées est effacée à la fin de chaque session de navigation.
- Pour cocher des cases et effectuer des sélections, appuyez sur .
- Pour récupérer le contenu le plus récent du serveur, sélectionnez **Options** > **Recharger**.
- Pour ouvrir une sous-liste de commandes ou d'actions applicables à la page Web actuellement ouverte, sélectionnez **Options** > **Options de service**.
- Appuyez sur  pour vous déconnecter d'un service Web et pour mettre fin à la navigation.



AFFICHER LES MESSAGES DE SERVICE

Pour télécharger et afficher les nouveaux messages de service pendant que vous naviguez :

- 1 Sélectionnez **Options** > **Lire msgs service** (affiché uniquement s'il y a de nouveaux messages).
- 2 Faites défiler jusqu'à un message et appuyez sur  pour le télécharger et l'ouvrir.

Pour plus d'information sur les messages de service, reportez-vous à "Messages de service" à la page 86.

ENREGISTRER DES SIGNETS

- Pour enregistrer un signet pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options > Enr. comme signet**.
- Pour enregistrer un signet reçu sous forme de message intelligent, ouvrez le message dans le dossier **Msgs reçus** dans Messages et sélectionnez **Options > Enreg. ds signets**. Reportez-vous également à "Recevoir des messages intelligents" à la page 85.



Afficher les pages enregistrées

Si vous accédez régulièrement à des pages dont le contenu ne change pas souvent, vous pouvez enregistrer ces pages et les consulter hors ligne. Si vous avez une carte mémoire, vous pouvez y enregistrer des pages Web au lieu d'utiliser la mémoire de la console.


Les options disponibles dans l'écran des pages enregistrées sont **Ouvrir, Retour à la page, Recharger, Supprimer, Lire msgs service, Déconnecter, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Ann. Marq., Renommer, Vider cache, Détails, Ajouter ds Favoris, Paramètres, Aide** et **Sortir**.

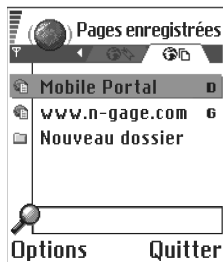
- Pour enregistrer une page pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options > Enregistrer page**.

Dans l'écran des pages enregistrées, vous pouvez également créer des dossiers pour y conserver les pages Web enregistrées.

- Pour ouvrir l'écran des pages enregistrées, appuyez sur  dans l'écran des signets. Dans l'écran des pages enregistrées, appuyez sur  pour ouvrir une page enregistrée.

Pour vous connecter au service Web et télécharger de nouveau la page, sélectionnez **Options > Recharger**. Vous pouvez également classer les pages dans des dossiers.

 **Remarque :** La console reste connectée une fois que vous avez fini de télécharger la page.



• TÉLÉCHARGER

Vous pouvez télécharger des sonneries, des images, des logos opérateur et des clips vidéo au moyen du navigateur mobile.

Une fois téléchargés, les éléments sont traités par les applications respectives de votre console de jeu. Par exemple, une image téléchargée sera enregistrée dans **Médias > Photos**.

Télécharger directement d'une page Web

Pour télécharger l'élément directement d'une page Web, faites défiler jusqu'au lien, puis sélectionnez **Options > Ouvrir**.

Acheter un élément



Remarque : Les protections accordées aux droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le téléchargement ou le transfert d'images, de sonneries ou de contenus.

Pour télécharger un élément :

- Faites défiler jusqu'au lien, puis sélectionnez **Options > Ouvrir**.
- Sélectionnez **Acheter** si vous voulez acheter l'élément.

Vérifier un élément avant de le télécharger



Remarque : Communiquez avec votre fournisseur de services pour savoir s'il offre ce service.


Vous pouvez consulter l'information relative à un élément avant de le télécharger. L'information relative à un élément peut comprendre son prix, une brève description et sa taille.

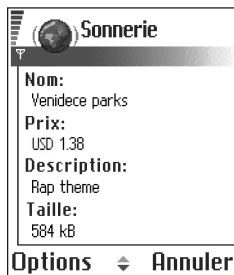
- Faites défiler jusqu'au lien, puis sélectionnez **Options > Ouvrir**.

L'information relative à l'élément est affichée sur la console.

Si vous décidez de procéder au téléchargement, appuyez sur **Accepter**; si vous préférez annuler le téléchargement, appuyez sur **Annuler**.

• METTRE FIN À UNE CONNEXION

- Sélectionnez **Options > Déconnecter** ou
- Maintenez la touche  enfoncée pour mettre fin à la session de navigation et retourner au mode veille.



Vider la mémoire cache

L'information ou les services auxquels vous avez accédé durant une session de navigation sont enregistrés dans la mémoire cache de la console.




Remarque : Si vous avez accédé ou essayé d'accéder à des renseignements confidentiels nécessitant un mot de passe (par exemple, votre compte bancaire), videz la mémoire cache après chaque utilisation. Pour vider la mémoire cache, sélectionnez **Options > Vider cache**.



Glossaire : La mémoire cache est une mémoire dans laquelle les données sont stockées temporairement.

• PARAMÈTRES DU NAVIGATEUR

Appuyez sur **Options**, allez à **Paramètres**, puis appuyez sur **Sélectionner**.

Pt d'accès par défaut – Si vous voulez modifier le point d'accès par défaut, appuyez sur  pour ouvrir la liste des points d'accès disponibles. Le point d'accès par défaut actuel apparaît en surbrillance. Reportez-vous à "Paramètres de connexion" à la page 42 pour plus d'information.

Afficher les photos—Choisissez cette option si vous voulez afficher les images pendant que vous naviguez. Si vous choisissez **Non**, vous pouvez les charger ultérieurement pendant que vous naviguez en sélectionnant **Options > Afficher les photos**.

Taille police—Vous avez le choix entre plusieurs tailles, dont Grande, Normale ou Petite.

Cookies—Autoriser ou Rejeter. Vous pouvez activer ou désactiver la réception et l'envoi des cookies.

Confirm. envoi DTMF—Toujours ou Prem. fois uniq. Certaines fonctions peuvent être utilisées pendant que vous naviguez : Vous pouvez établir un appel vocal pendant que vous naviguez sur une page Web, envoyer des tonalités DTMF durant un appel vocal et enregistrer un nom et un numéro de téléphone à partir d'une page Web dans **Contacts**. Indiquez si vous voulez confirmer avant que la console n'envoie des tonalités DTMF lors d'un appel vocal. Reportez-vous également à "Options en cours d'appel" à la page 18.

Renvoi à la ligne—Choisissez **Désactivé** si vous ne voulez pas que le texte d'un paragraphe soit automatiquement renvoyé à la ligne; autrement, choisissez **Activé**.

16 Applications (Java^{MC})



Remarque : La console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser cette fonction. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Suppléments > Applications**.

Dans **Applications**, vous pouvez ouvrir ou supprimer des applications Java installées. Dans l'écran **Installer**, vous pouvez installer de nouvelles applications Java (extensions de fichier .JAD ou .JAR).



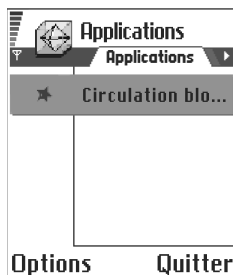
Remarque : Votre console de jeu prend en charge les applications Java J2Micro Edition. Ne téléchargez pas d'applications Java^{MC} Personal sur votre console car elles ne peuvent pas être installées.

Lorsque vous ouvrez **Applications**, vous pouvez voir la liste des applications Java qui ont été installées sur votre console.

Les options disponibles dans **Applications** sont **Ouvrir**, **Afficher détails**, **Paramètres**, **Supprimer**, **Aller à adresse URL**, **Mettre à jour**, **Aide** et **Sortir**.

- Faites défiler jusqu'à une application et sélectionnez **Options > Afficher détails** pour afficher l'information suivante :
État—Installée, Exécution ou Téléchargée (affiché uniquement dans l'écran d'installation);
Vers—numéro de version de l'application;
Fournisseur—fournisseur ou fabricant de l'application;
Taille—taille du fichier de programme en kilo-octets;
Type—brève description de l'application;
URL—adresse d'une page d'information sur Internet;
Données—taille des données (p. ex., meilleurs scores) de l'application en kilo-octets.
- Pour établir une connexion de données et afficher d'autres renseignements concernant l'application, faites défiler jusqu'à l'application, puis sélectionnez **Options > Aller à adresse URL**.
- Pour établir une connexion de données et vérifier si une nouvelle version de l'application existe, faites défiler jusqu'à l'application et sélectionnez **Options > Mettre à jour**.

Les applications utilisent la mémoire partagée. Reportez-vous à "Mémoire partagée" à la page 14.



• INSTALLER UNE APPLICATION JAVA

Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une session de navigation, ou vous être envoyés comme pièce jointe à un courriel ou au moyen d'une connexion sans fil Bluetooth. Si vous utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage pour transférer le fichier, déposez celui-ci dans le dossier **c:\nokia\installs** de votre console.





Important : Installez uniquement des logiciels provenant de sources fiables afin de vous protéger contre les virus et programmes dommageables.




Remarque : Dans l'écran **Installer**, vous pouvez installer uniquement des fichiers d'installation de logiciel Java portant l'extension **.JAD** ou **.JAR**.

Les options disponibles dans l'écran **Installer** sont **Installer**, **Afficher détails**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Dans **Applications**, vous pouvez afficher les programmes d'installation en appuyant sur  pour ouvrir l'écran **Télécharg.**
- 2 Pour installer une application, faites défiler jusqu'à un fichier d'installation, puis sélectionnez **Options > Installer**.

Vous pouvez également rechercher le fichier d'installation dans la mémoire de la console, puis sélectionner le fichier et appuyer sur  pour lancer l'installation.



Conseil : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe à un courriel, accédez à votre boîte aux lettres, ouvrez le courriel, ouvrez **Pièces jointes**, faites défiler jusqu'au fichier d'installation, puis appuyez sur  pour lancer l'installation.

- 3 Appuyez sur **Oui** pour confirmer l'installation.

Le fichier **.JAR** est indispensable pour l'installation. S'il est absent, il est possible que la console vous demande de le télécharger. Si aucun point d'accès n'est défini pour les applications, vous serez invité à en sélectionner un. Lors du téléchargement du fichier **JAR**, il se peut que vous deviez entrer un nom d'utilisateur et un mot de passe pour accéder au serveur. Vous pouvez les obtenir auprès du fournisseur ou du fabricant de l'application.


Lors de l'installation, la console vérifie l'intégrité du progiciel à installer. Des renseignements s'affichent concernant les vérifications en cours, et vous avez la possibilité de poursuivre ou d'annuler l'installation. Une fois que l'intégrité du progiciel a été vérifiée, l'application est installée sur votre console.

- 4 La console vous indique que l'installation est terminée.

Pour ouvrir l'application Java après l'installation, vous devez aller à **Applications**.



Conseil : Lorsque vous naviguez, vous pouvez télécharger un fichier d'installation et l'installer immédiatement. Notez, cependant, que la connexion est conservée en arrière-plan pendant l'installation.

Pour ouvrir une application Java, faites défiler jusqu'à l'application dans **Suppléments > Applications**, puis appuyez sur .

Pour désinstaller une application Java, sélectionnez l'application et sélectionnez **Options > Supprimer**.

• PARAMÈTRES D'APPLICATION

Pour définir un point d'accès par défaut pour le téléchargement des composants d'application manquants, sélectionnez **Options > Paramètres > Pt d'accès par défaut**. Pour plus d'information sur la création de points d'accès, reportez-vous à "Points d'accès" à la page 45.

Sélectionnez une application, puis allez à **Options > Paramètres** et sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Point d'accès**—Sélectionnez le point d'accès qui sera utilisé par l'application pour télécharger des données supplémentaires.
- **Connexion au réseau**—Certaines applications Java peuvent nécessiter une connexion de données avec un point d'accès défini. Si aucun point d'accès n'a été sélectionné, vous devez en sélectionner un. Les options sont les suivantes :
 - Autorisé**—La connexion est établie sans avis.
 - Dem. d'abord**—Vous devez indiquer si vous voulez établir une connexion.
 - Non autorisé**—Les connexions ne sont pas autorisées.

17 Gestionnaire – applications et logiciel





Remarque : Votre console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier Outils. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Outils > Gestionnaire d'applications**.

Dans le **Gestionnaire d'applications**, vous pouvez installer de nouvelles applications et de nouveaux progiciels et supprimer des applications. Vous pouvez également vérifier la mémoire consommée.

Les **options du Gestionnaire d'applications** sont **Afficher détails**, **Afficher certificat**, **Installer**, **Supprimer**, **Afficher journal**, **Envoyer journal**, **Détails mémoire**, **Aide** et **Sortir**.

L'écran du **Gestionnaire d'applications** affiche l'information suivante :

- les programmes d'installation qui ont été enregistrés dans le Gestionnaire;
- les applications partiellement installées (signalées par ); et
- les applications complètement installées que vous pouvez supprimer (indiquées par .



Remarque : Dans le **Gestionnaire d'applications**, vous ne pouvez utiliser que les fichiers d'installation de dispositifs portant l'extension .SIS.

- Faites défiler jusqu'à un fichier d'installation, puis sélectionnez **Options > Afficher détails** pour afficher le **Nom**, la **Versión**, le **Type**, la **Taille**, le **Fournisseur**, et l'**État** du progiciel.
- Faites défiler jusqu'à un progiciel, puis sélectionnez **Options > Afficher certificat** pour afficher les détails du certificat de sécurité. Reportez-vous à "Gestion des certificats" à la page 51.



Important : Installez uniquement des logiciels provenant de sources fiables afin de vous protéger contre les virus et programmes dommageables.

Si le Gestionnaire d'applications affiche une mise en garde durant l'installation d'une application, n'installez pas celle-ci.



Conseil : Pour installer des applications Java (extensions de fichier .JAD ou .JAR), allez à **Applications**. Pour plus d'information, reportez-vous à "Applications (JavaMC)" à la page 121.

• INSTALLER UN LOGICIEL

Vous pouvez installer des applications spécifiquement destinées à la console de jeu Nokia N-Gage, ou adaptées au système d'exploitation Symbian. Un progiciel est généralement un fichier de taille importante qui a été compressé et qui contient de nombreux composants.

Si vous installez un programme qui n'est pas spécifiquement destiné à la console de jeu Nokia N-Gage, il est possible que son fonctionnement et sa présentation diffèrent des applications Nokia N-Gage habituelles.




Important : Si vous installez un fichier de mise à jour ou de réparation pour une application existante, vous ne pourrez restaurer l'application d'origine que si vous disposez d'une copie de sauvegarde du progiciel supprimé. Pour restaurer l'application d'origine, supprimez l'application, puis réinstallez-la à partir du fichier d'installation d'origine ou de la copie de sauvegarde.




Conseil : Sélectionnez **Options > Afficher journal** pour voir quels progiciels ont été installés ou supprimés et pour connaître les dates d'installation ou de désinstallation.

- Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une session de navigation, ou vous être envoyés comme pièce jointe à un courriel ou au moyen d'une connexion sans fil Bluetooth. Si vous utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage pour transférer le fichier, déposez celui-ci dans le dossier **c:\nokia\installs** de votre console.
- Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console à partir d'un ordinateur compatible à l'aide du câble USB mini-B DKE-2 fourni. Si vous utilisez Microsoft Windows Explorer pour transférer le fichier depuis le CD-ROM vers la console de jeu Nokia N-Gage, stockez-le dans votre carte mémoire (**disque local**).
- Ouvrez le **Gestionnaire d'applications**, faites défiler jusqu'au progiciel d'installation et sélectionnez **Options > Installer** pour lancer l'installation.

Vous pouvez également rechercher le fichier d'installation dans la mémoire de la console, puis sélectionner le fichier et appuyer sur  pour lancer l'installation.



Conseil : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe à un courriel, accédez à votre boîte aux lettres, ouvrez le courriel, ouvrez l'écran **Pièces jointes**, faites défiler jusqu'au fichier d'installation et appuyez sur  pour lancer l'installation.

Lors de l'installation, la console vérifie l'intégrité du progiciel à installer. Des renseignements s'affichent concernant les vérifications en cours et vous avez la possibilité de poursuivre ou d'annuler l'installation. Une fois que l'intégrité du progiciel a été vérifiée, l'application est installée sur votre console.



Conseil : Pour envoyer votre journal d'installation à un service d'assistance à titre de piste de vérification des programmes installés et supprimés, sélectionnez **Options > Envoyer journal > Par message texte** ou **Par courriel** (disponible uniquement si les paramètres de courriel sont configurés correctement).

• DÉSINSTALLER UN LOGICIEL

- 1 Pour désinstaller un logiciel, faites défiler jusqu'au logiciel à désinstaller, puis sélectionnez **Options > Supprimer**.
- 2 Appuyez sur **Oui** pour confirmer la suppression.

Si un autre progiciel dépend du progiciel supprimé, il risque de ne plus fonctionner. Pour plus d'information, reportez-vous à la documentation du progiciel installé.

• AFFICHER LA CONSOMMATION DE MÉMOIRE

Pour ouvrir l'écran Mémoire, sélectionnez **Options > Détails mémoire**.

Si une carte mémoire est installée sur votre console de jeu, vous avez le choix entre deux affichages : un pour la console de jeu, **Mémoire équipement**, et un pour la **Carte mémoire**. Si vous n'avez pas de carte mémoire, seul l'écran **Mémoire équipement** est disponible.

Lorsque vous ouvrez l'un des deux écrans, la console calcule la mémoire disponible pour le stockage des données et l'installation de nouveaux logiciels. Vous pouvez voir la quantité de mémoire consommée par les différents groupes de données : **Agenda, Contacts, Documents, Messages, Photos, Fich. audio, Clips vidéo, Applications, Mém. utilisée** et **Mém. libre**.




Conseil : Lorsque la mémoire commence à manquer, supprimez des documents ou transférez-les sur la carte mémoire. Reportez-vous également au "Dépannage" à la page 134.

18 Connectivité



Remarque : Votre console doit être allumée pour que vous puissiez utiliser les fonctions du dossier **Outils**. N'allumez pas votre console lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Appuyez sur  et allez à **Outils > Bluetooth**.

Vous pouvez transférer des données de console de jeu vers un autre appareil compatible, par exemple un téléphone ou un ordinateur, à l'aide d'une connexion sans fil Bluetooth.

• CONNEXION SANS FIL BLUETOOTH



La console de jeu Nokia N-Gage respecte la norme Bluetooth 1.1. Toutefois, l'interopérabilité de la console et d'autres produits avec la technologie sans fil Bluetooth n'est pas garantie, car elle dépend de la compatibilité des appareils. Pour plus d'information sur la compatibilité des dispositifs sans fils Bluetooth, consultez la documentation utilisateur de chaque produit ou adressez-vous au fabricant.

La technologie sans fil Bluetooth vous permet de jouer à des jeux à deux ou multijoueurs avec des amis qui disposent du même jeu sur un appareil compatible. Reportez-vous à "Jeux" à la page 28. Vous pouvez utiliser une connexion Bluetooth en mode hors connexion; toutefois ce mode ne permet pas d'émettre ou de recevoir des appels sans fil. Reportez-vous à "Mode Hors connexion" à la page 100.



Conseil : La technologie sans fil Bluetooth vous permet également de jouer des parties inter-console.

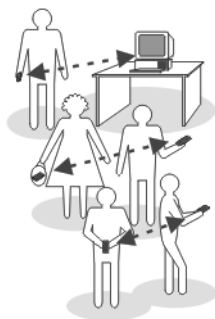
La technologie sans fil Bluetooth permet d'établir des connexions sans frais entre des dispositifs électroniques dans un rayon de 10 mètres (30 pieds). Vous pouvez utiliser une connexion pour jouer, envoyer des images, des vidéos, des textes, des cartes professionnelles, des notes d'agenda ou pour vous connecter sans fil à des appareils compatibles tels que des ordinateurs.

Étant donné que les dispositifs Bluetooth communiquent par ondes radio, il n'est pas nécessaire que votre console et les autres appareils compatibles soient en visibilité directe.

Il suffit que les deux appareils se trouvent à une distance maximale de 10 mètres (30 pieds) l'un de l'autre. La connexion peut toutefois être sujette à des interférences dues à des obstacles (murs, autres appareils électroniques, etc.).

L'utilisation de connexions sans fil consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu. Tenez-en compte lorsque vous utilisez votre console de jeu pour exécuter d'autres opérations.

L'utilisation de dispositifs sans fil peut faire l'objet de restrictions. Renseignez-vous auprès des autorités locales.




Mise en fonction initiale

La première fois que vous activez le service sans fil Bluetooth, vous êtes invité à attribuer un nom Bluetooth à votre console.

Tapez un nom (max. 30 lettres) ou utilisez le nom par défaut, «Nokia N-Gage game deck». Si vous transmettez des données au moyen d'une connexion Bluetooth avant d'attribuer un nom Bluetooth propre à votre console de jeu, le nom par défaut sera utilisé.

Paramètres de connexion Bluetooth,

Pour modifier les paramètres de connexion Bluetooth, faites défiler jusqu'au paramètre visé, puis appuyez sur .

- **Bluetooth**—Sélectionnez **Activé** si vous désirez utiliser une connexion sans fil Bluetooth. Si vous sélectionnez **Désactivé**, toutes les connexions actives sont fermées.
- **Visibilité de mon équ.**—Si vous sélectionnez **Visible par tous**, votre console de jeu peut être détectée par les autres appareil compatibles Bluetooth lors d'une recherche. Si vous sélectionnez **Masqué**, votre console ne peut être détectée par d'autres appareils.





Remarque : Une fois que vous avez activé la connexion et changé le paramètre **Visibilité de mon équ.** à **Visible par tous**, votre console de jeu et son nom peuvent être détectés par les autres utilisateurs d'appareils compatibles Bluetooth.

- **Mon nom Bluetooth**—Attribuez un nom Bluetooth à votre console de jeu. Une fois que vous avez activé la connexion et changé le paramètre **Visibilité de mon équ.** à **Visible par tous**, ce nom sera visible aux autres utilisateurs d'appareils compatibles Bluetooth.



Conseil : Lors de la recherche d'appareils, il est possible que certains dispositifs compatibles ne soient identifiés que par leur adresse Bluetooth unique (adresse de périphérique). Pour connaître l'adresse Bluetooth unique de votre console de jeu, tapez le code ***#2820#** en mode veille.

Envoyer des données




Remarque : Il ne peut y avoir qu'une seule connexion Bluetooth active à la fois.

- 1 Ouvrez l'application correspondant à l'élément à envoyer. Par exemple, pour envoyer une image à un autre appareil compatible, ouvrez l'application Photos; pour envoyer un clip vidéo, ouvrez le Lecteur vidéo.
- 2 Faites défiler jusqu'à l'élément à envoyer (par exemple, une photo), puis sélectionnez **Options > Envoyer > Par Bluetooth**.



Conseil : Pour envoyer du texte par connexion Bluetooth (plutôt que des messages texte), allez à **Notes**, tapez le texte, puis sélectionnez **Options > Envoyer > Par Bluetooth**.

La console recherche les appareils à sa portée. Les appareils à fonctionnalité Bluetooth qui se trouvent dans la zone de portée sont affichés à tour de rôle. Une icône représentant l'appareil, le nom Bluetooth de l'appareil et sa dénomination, ou son nom abrégé sont affichés. Les appareils en liaison sont signalés par .



Les appareils compatibles détectés lors d'une recherche précédente sont affichés en premier. Pour lancer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipem.** Si vous éteignez la console, la liste des appareils est effacée et il faudra lancer une nouvelle recherche avant de pouvoir envoyer des données.

- 3 Pour interrompre la recherche, appuyez sur **Arrêter**.

La liste des appareils se fige et vous pouvez alors établir une connexion avec l'un des appareils déjà détectés.

- 4 Faites défiler jusqu'à l'emplacement désiré, puis appuyez sur **Sélectionner**.

L'élément que vous envoyez est copié dans **À envoyer** et le message **Connexion en cours** est affiché.

Si l'autre appareil exige que la liaison soit établie avant toute transmission de données, la console émet un bip et vous demande d'entrer un code d'authentification. Procédez comme suit :

- Créez votre propre code d'authentification (de 1 à 16 chiffres) et convenez avec le propriétaire de l'autre appareil compatible Bluetooth d'utiliser le même code. Ce code d'authentification est utilisé une seule fois et vous n'avez pas besoin de l'enregistrer.
- Une fois la liaison établie, l'appareil est enregistré dans l'écran **Équipements liés**.



Glossaire : Liaison signifie authentification. Les utilisateurs d'appareils à fonctionnalité Bluetooth doivent convenir d'un code d'authentification et utiliser le même code pour lier deux appareils. Les appareils sans interface utilisateur possèdent un code d'authentification défini en usine.

Une fois la connexion établie, le message **Envoi de données en cours** est affiché. En cas d'échec de l'envoi, le message ou les données sont supprimés. Le dossier **Brouillons de Messages** ne stocke pas les messages envoyés par connexion Bluetooth.



Remarque : Les données reçues par Bluetooth sont enregistrées dans le dossier **Msgs reçus de Messages**. Reportez-vous à "Messages reçus – recevoir des messages" à la page 83.

ICÔNES D'APPAREILS COMPATIBLES BLUETOOTH



Ordinateur



Téléphone






Autre






Inconnu

VÉRIFIER L'ÉTAT DES CONNEXIONS BLUETOOTH

- Lorsque  est affiché en mode veille, une connexion Bluetooth est active.
- Lorsque  clignote, votre console essaie de se connecter à l'autre appareil.
- Lorsque  est affiché en mode continu, une connexion Bluetooth est active.

Appareils liés

La liaison à un appareil facilite et accélère la recherche d'appareils. Appareils liés
Les appareils jumelés sont plus faciles à reconnaître, car ils sont signalés par  dans la liste des résultats de la recherche. Dans **Bluetooth**, appuyez sur  pour ouvrir la liste des appareils liés ().

Les **options** de la liste **Équipements liés** sont **Ajouter équipement**, **Connecter** ou **Déconnecter**, **Nommer**, **Supprimer**, **Tout supprimer**, **Déf. comme autorisé** ou **Déf. comme non aut.**, **Aide** et **Sortir**.

ÉTABLIR UNE LIAISON AVEC UN APPAREIL


- 1 Sélectionnez **Options** > **Ajouter équipement** dans **Équipements liés**.

La console de jeu recherche les appareils à sa portée. Les appareils compatibles détectés lors d'une recherche précédente sont affichés.

- 2 Pour démarrer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipem.**
- 3 Faites défiler jusqu'à l'appareil à lier, puis appuyez sur **Sélectionner**.
- 4 Entrez votre code d'authentification, ou créez votre propre code (de 1 à 16 chiffres) et convenez avec le propriétaire de l'autre appareil compatible Bluetooth d'utiliser le même code. Ce code d'authentification est utilisé une seule fois, et vous n'avez pas besoin de l'enregistrer.

Une fois la liaison établie, l'appareil est enregistré dans l'écran **Équipements liés**.

ANNULER UNE LIAISON

- 1 Dans l'écran **Équipements liés**, faites défiler jusqu'à l'appareil à supprimer, puis appuyez sur  ou sélectionnez **Options** > **Supprimer**.
L'appareil est supprimé de la liste **Équipements liés** et la liaison est annulée.
- 2 Pour annuler toutes les liaisons, appuyez sur **Options** > **Tout supprimer**.



Remarque : Si vous annulez une liaison avec un appareil alors qu'une connexion est établie avec cet appareil, la liaison est instantanément supprimée, mais la connexion reste active.

ATTRIBUER UN NOM

Vous pouvez attribuer une dénomination (nom abrégé, pseudonyme) à un appareil pour le reconnaître plus facilement. Ce nom est enregistré dans la mémoire de la console et n'est pas visible aux autres utilisateurs d'appareils compatibles Bluetooth.

- 1 Pour attribuer une dénomination, faites défiler jusqu'à l'appareil, puis sélectionnez **Options** > **Nommer**.
- 2 Tapez la dénomination et appuyez sur **OK**.



Conseil : Attribuez une dénomination à l'appareil Bluetooth de votre ami ou à votre propre ordinateur pour pouvoir le reconnaître plus facilement.




Remarque : Choisissez un nom facilement mémorisable et reconnaissable. Lorsque vous effectuerez une recherche d'appareils ou une demande de connexion, le nom choisi permettra d'identifier l'appareil.

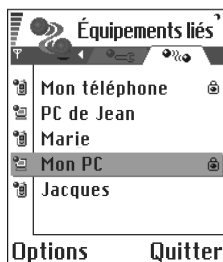
DÉFINIR L'AUTORISATION

Une fois que la liaison avec un appareil a été établie, vous pouvez autoriser ou ne pas autoriser l'appareil.



Non autorisé (valeur par défaut)—Toute demande de connexion provenant de cet appareil doit être autorisée.

Autorisé—Des connexions peuvent être établies entre votre console de jeu et cet appareil sans que vous en ayez connaissance. Aucune autre acceptation ou autorisation n'est nécessaire. Sélectionnez cette option pour vos propres appareils, par exemple votre PC, ou les appareils qui appartiennent à des personnes que vous connaissez. L'icône  apparaît à côté des appareils autorisés dans l'écran **Équipements liés**.

Dans l'écran **Équipements liés**, faites défiler jusqu'à l'appareil et sélectionnez **Options > Déf. comme autorisé** ou **Déf. comme non aut.**



Recevoir des données

Lorsque vous recevez des données au moyen d'une connexion Bluetooth, un bip se fait entendre et la console vous demande si vous acceptez le message. Si vous acceptez,  apparaît et l'élément est placé dans le dossier **Msgs reçus de Messages**. Les messages sont indiqués par . Reportez-vous à "Messages reçus – recevoir des messages" à la page 83 pour plus d'information.

Mettre fin à une connexion

La connexion Bluetooth est désactivée automatiquement après l'envoi ou la réception de données.

• SE CONNECTER À UN ORDINATEUR

Pour plus d'information sur l'établissement d'une connexion Bluetooth avec un ordinateur compatible et sur l'installation de PC Suite pour Nokia N-Gage, reportez-vous au *Guide d'installation de PC Suite* qui se trouve sur le CD-ROM dans la section d'installation. Pour plus d'information sur l'utilisation de PC Suite pour Nokia N-Gage, reportez-vous à l'aide en ligne de PC Suite.

Utiliser le CD-ROM

Le CD-ROM est généralement lu automatiquement dès qu'il est inséré dans le lecteur de CD-ROM de votre PC compatible. Dans le cas contraire, procédez comme suit :

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer** de Windows et sélectionnez **Programmes > Windows Explorer**.
- 2 Sur le CD-ROM, repérez le fichier **Nokia game deck.exe** et double-cliquez sur le fichier.

L'interface du CD-ROM s'ouvre.

- 3 Repérez PC Suite pour Nokia N-Gage dans la section d'installation.
- 4 Cliquez deux fois sur le fichier PC Suite pour Nokia N-Gage. L'assistant d'installation vous guide tout au long du processus d'installation.

Utiliser la fonction de modem

Des instructions d'installation détaillées sont disponibles dans le guide rapide des options de modem Nokia qui se trouve sur le CD-ROM fourni avec la console.



• APPLICATION DE SYNCHRONISATION



Remarque : Vous devez télécharger l'application Sync à partir du CD-ROM.

L'application de synchronisation vous permet de synchroniser votre agenda ou vos contacts enregistrés sur la console de jeu avec différents agendas ou carnets d'adresses sur un ordinateur compatible ou sur Internet. La synchronisation s'effectue au moyen d'un appel de données GSM ou une connexion de données par paquets.

L'application de synchronisation utilise la technologie SyncML. Pour plus d'information sur la compatibilité à SyncML, communiquez avec le fournisseur de l'application d'agenda ou de carnet d'adresses avec laquelle vous désirez synchroniser les données de votre console de jeu.

19 Dépannage

Si vous éprouvez des problèmes avec votre console de jeu, le service à la clientèle de Nokia répond à vos questions et fournit des instructions au téléphone. Pour plus d'information, allez à www.nokia.ca.

• MÉMOIRE SATURÉE

Lorsque les messages suivants sont affichés, la console de jeu n'a plus assez de mémoire et vous devez supprimer des données :

Mémoire insuffisante pour l'opération

D'abord supprimer des données

Mémoire faible. Supprimer des données

Pour afficher des renseignements détaillés sur les types et les quantités de données stockées ainsi que sur l'espace mémoire occupé par les différents groupes de données, allez à **Outils > Gestionnaire d'applications** et sélectionnez **Options > Détails mémoire**.

Supprimez régulièrement les éléments suivants :

- les messages dans les dossiers **Msgs reçus**, **Brouillons** et **Envoyés de Messages**;
- les courriels téléchargés dans la mémoire de la console
- les pages de navigation
- les images dans **Photos**

Si vous désirez supprimer des renseignements de contact, des notes d'agenda, des durées d'appel, des coûts d'appel ou autres données, accédez à l'application correspondante pour supprimer les données.



Remarque : Si la console de jeu ne répond pas, essayez de supprimer des éléments un à un.

Épuration de la mémoire d'agenda—Pour supprimer plusieurs événements à la fois, allez à l'écran **Mois** et sélectionnez **Options > Supprimer entrée**, puis l'une des options suivantes :

- **Avant la date**—pour supprimer toutes les notes d'agenda antérieures à une certaine date. Entrez la date avant laquelle toutes les notes d'agenda seront supprimées.
- **Toutes les entrées**—pour supprimer toutes les notes.

Suppression des données de journal —Pour effacer définitivement tout le contenu du journal, le registre des appels récents et les rapports de livraison de messages, allez à **Journal** et sélectionnez **Options > Effacer journal** ou allez à **Paramètres > Durée du journal > Aucun journal**.

Vous pouvez sauvegarder les données de différentes façons :

- utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage pour copier des données sur votre ordinateur;
- envoyez des images à votre adresse de courriel et enregistrez-les sur votre ordinateur;
- transférez des données à un autre appareil compatible Bluetooth.





• QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Fonctions de base

Q. Pourquoi ma console ne se charge-t-elle pas?

R. Vérifiez si toutes les connexions sont solides.

Q. Comment verrouille-t-on et déverrouille-t-on le clavier?

R. Appuyez sur   pour verrouiller le clavier. Pour déverrouiller le clavier, appuyez sur  .

Q. Pourquoi ma console ne peut-elle pas émettre ou recevoir d'appels?

R. Il se peut que votre console ne soit pas chargée ou que le signal ne soit pas assez puissant. Chargez la batterie ou déplacez l'appareil à un endroit offrant un meilleur signal.

Q. Pourquoi n'ai-je pas accès à mes messages vocaux?

R. Il s'agit d'un service réseau que vous devez activer auprès de votre fournisseur de services. Vérifiez si vous avez enregistré le bon numéro de boîte vocale dans votre appareil.

Q. Pourquoi ma carte SIM est-elle rejetée par un autre appareil?

R. La composition fixe est activée sur votre carte SIM et l'appareil dans lequel vous introduisez la carte n'offre pas cette fonction.

Q. Pourquoi ne puis-je pas entendre la radio?


R. Vérifiez la compatibilité du casque d'écoute connecté à l'appareil. Vérifiez si l'appareil est réglé à une bonne fréquence radio et à un volume suffisant.

Q. Comment recomposer le dernier numéro composé?

R. Appuyez deux fois sur .

Q. Comment vérifier l'état de la mémoire?

R. Appuyez sur  > Outils > Mémoire pour connaître l'espace mémoire utilisée et libre.

- Q. Comment trouver le numéro de modèle et le numéro IMEI de ma console?**
- R. Le numéro de modèle et le numéro IMEI sont imprimés sur l'étiquette qui se trouve sous la batterie de la console. Éteignez votre console, retirez la façade arrière, puis enlevez la batterie.
- Q. Comment remettre les compteurs d'appel à zéro?**
- R. Une fois effacés, les compteurs d'appel ne peuvent plus être récupérés. Appuyez sur  > **Suppléments > Journal > Durée des appels > Tous les appels**. Appuyez sur **Options**, puis sélectionnez **Mettre cptrs à zéro**. Lorsque vous êtes invité à entrer votre code de verrouillage, entrez votre code de sécurité et appuyez sur **OK**.

Connexion sans fil Bluetooth

- Q. Comment se fait-il que je n'arrive pas à fermer une connexion Bluetooth?**
- R. Si un autre appareil est en liaison avec votre console de jeu, mais qu'il ne transmet pas de données et laisse la connexion ouverte, la seule façon de se déconnecter est de désactiver complètement la liaison Bluetooth. Allez à **Bluetooth** et sélectionnez le paramètre **Bluetooth > Désactivé**.
- Q. Pourquoi ne puis-je pas détecter l'appareil Bluetooth de mon ami?**
- R. Vérifiez si les deux appareils sont en marche. Assurez-vous que les deux appareils ne sont pas à plus de 10 mètres (30 pieds) de distance et qu'il n'y a pas de murs ou autres obstacles entre les appareils. Assurez-vous que l'autre appareil n'est pas en mode masqué.

Messagerie multimédia

- Q. Que dois-je faire lorsque la console indique qu'elle ne peut pas recevoir un message multimédia en raison d'un manque de mémoire?**
- R. La quantité de mémoire requise est indiquée dans le message d'erreur suivant : **Espace mémoire insuffisant pour récupérer message. Supprimer d'abord certaines données**. Pour afficher les types de données stockées ainsi que l'espace mémoire occupé par différents groupes de données, allez à **Outils > Gestionnaire d'applications** et sélectionnez **Options > Détails mémoire**. Une fois que vous avez libéré de la mémoire, le centre de messages multimédias fait automatiquement une nouvelle tentative d'envoi du message.
- Q. Que dois-je faire lorsque la console de jeu indique qu'elle ne peut pas récupérer un message multimédia parce que la connexion réseau est déjà utilisée?**
- R. Mettez fin à toutes les connexions de données actives. La console ne peut pas recevoir de messages multimédias lorsqu'une autre connexion de données utilisant une adresse de passerelle différente est active pour le navigateur ou le courriel.

- Q. Comment fermer une connexion de données lorsque la console de jeu la rétablit sans cesse? Récupération message en cours ou Nouvelle tentative de récupération message s'affichent brièvement. Qu'est-ce qui se passe?**
- R.** La console de jeu tente de récupérer un message du centre de messages multimédias.

Assurez-vous que les paramètres de messagerie multimédia sont correctement définis et qu'il n'y a pas d'erreur dans les numéros de téléphone ou les adresses. Allez à **Messages** et sélectionnez **Options > Paramètres > Message multimédia**.

Pour empêcher la console de jeu d'établir automatiquement une connexion de données, utilisez l'une des méthodes suivantes : Allez à **Messages** et sélectionnez **Options > Paramètres > Message multimédia**.

Sélectionnez **Lors réception msg. > Récup. différée** si vous désirez que le centre de messages multimédias enregistre le message en vue d'une récupération ultérieure, par exemple, après que vous avez vérifié les paramètres.

Sélectionnez **Lors réception msg. > Rejeter message** si vous désirez refuser tous les messages multimédias entrants. Après cette modification, la console envoie des avis au réseau et le centre de messages multimédias supprime tous les messages multimédias qui vous sont destinés.

Sélectionnez **Réception multimédia > Désactivé** si vous désirez ignorer tous les messages multimédias entrants. Après cette modification, la console n'établit plus de connexion réseau aux fins de la messagerie multimédia.

Écran de la console de jeu

- Q. Pourquoi la console affiche-t-elle des points manquants, décolorés ou brillants lors de l'allumage?**
- R.** Ceci est une caractéristique propre aux dispositifs d'affichage à matrice active. L'écran de votre console de jeu contient plusieurs transistors qui contrôlent les pixels. Votre écran peut comporter un petit nombre de points manquants, décolorés ou brillants.

Images

- Q. La console supporte-t-elle le format de l'image que je tente d'ouvrir?**
- R.** Reportez-vous à "Affichage de l'information relative à une photo" à la page 64 pour plus d'information sur les formats d'image supportés.

Musique

- Q. Pourquoi ne puis-je pas transférer des pistes musicales sur ma console de jeu?**
- R.** Vérifiez s'il y a suffisamment d'espace libre sur la carte mémoire. Si nécessaire, supprimez quelques pistes musicales de la carte mémoire.

Jeux

Q. Pourquoi ne puis-je pas jouer au jeu sélectionné?

- R. Vérifiez si la carte mémoire appropriée pour le jeu sélectionné est installée.

Messages

Q. Pourquoi suis-je incapable de sélectionner un contact?

- R. Si vous ne pouvez pas sélectionner un contact dans le répertoire Contacts, c'est que la fiche correspondante ne contient pas de numéro de téléphone ou d'adresse de courriel. Ajoutez l'information manquante à la fiche de contact dans l'application Contacts.

Agenda

Q. Pourquoi les numéros de semaine ne sont-ils pas affichés?

- R. Si vous avez changé les paramètres de l'agenda de manière que la semaine commence un autre jour que le lundi, le numéro de la semaine n'est pas affiché.

Navigateur

Q. Que dois-je faire lorsque la console affiche le message **Aucun point d'accès défini. Définissez-en un dans les param. Services.**

- R. Définissez les paramètres de navigation appropriés. Communiquez avec votre fournisseur de services de navigation pour obtenir des instructions. Reportez-vous à "Configurer le service de navigation" à la page 114.

Journal

Q. Pourquoi le journal est-il vide?

- R. Il se peut que vous ayez activé un filtre et qu'aucun événement de communication correspondant n'ait été consigné. Pour consigner tous les événements, sélectionnez **Options > Filtre > Tous les appels**.

Connectivité PC

Q. Pourquoi ai-je des difficultés à raccorder ma console à un PC compatible?



- R. Assurez-vous que le logiciel PC Suite pour Nokia N-Gage est installé et exécuté sur votre PC. Reportez-vous au *Guide d'installation de PC Suite* dans la section d'installation du CD-ROM. Pour plus d'information sur l'utilisation de PC Suite pour Nokia N-Gage, reportez-vous à l'aide en ligne de PC Suite.

Codes d'accès



Q. Quel est mon code de verrouillage, NIP ou PUK?

- R. Le code de verrouillage par défaut est **12345**. Si vous oubliez ou perdez le code de verrouillage, communiquez avec votre détaillant. Si vous oubliez ou perdez le code NIP ou PUK, ou si vous ne l'avez jamais reçu, communiquez avec votre fournisseur de services réseau.

Application figée**Q. Comment fermer une application qui ne répond plus?**

- R. Ouvrez la fenêtre de changement d'application en maintenant la touche  enfoncée. Faites défiler jusqu'à l'application et appuyez sur  pour la fermer.

Trop d'applications ouvertes**Q. Pourquoi le jeu en cours est-il si lent?**

- R. Vous avez trop d'applications ouvertes. Fermez les applications que vous n'utilisez pas en maintenant la touche  enfoncée. Allez ensuite à l'application et appuyez sur  pour la fermer.

20 Renseignements de référence

• RENSEIGNEMENTS SUR LA BATTERIE

Chargement et déchargement

Votre appareil est alimenté par une batterie rechargeable.

Notez qu'une batterie neuve n'est au maximum de ses performances qu'après avoir été chargée et déchargée deux ou trois fois!

La batterie peut être chargée et déchargée des centaines de fois, mais elle finira par perdre sa capacité de charge. Lorsque la durée de fonctionnement (temps de conversation et d'attente) est sensiblement plus courte que la normale, le temps est venu d'acheter une nouvelle batterie.

N'utilisez que des batteries approuvées par le fabricant de la console et n'utilisez que des chargeurs approuvés par le fabricant pour les charger. Débranchez le chargeur de la prise de courant lorsqu'il n'est pas utilisé. Ne laissez pas la batterie connectée à un chargeur. La surcharge risque d'abrégier sa durée de vie. Si elle n'est pas utilisée, une batterie complètement chargée perdra sa charge avec le temps.

Des températures extrêmes peuvent empêcher la batterie de se charger correctement; laissez-la d'abord refroidir ou se réchauffer.

N'utilisez la batterie qu'aux fins auxquelles elle est destinée.

Ne vous servez jamais d'un chargeur ou d'une batterie endommagés ou usés.

Protégez la batterie contre les courts-circuits. Un court-circuit accidentel peut survenir lorsqu'un objet métallique (pièce de monnaie, trombone ou stylo) provoque la connexion directe des bornes + et - de la batterie (bandes métalliques de la batterie), par exemple, lorsque vous transportez une batterie de rechange dans votre poche ou votre sac à main. Un court-circuit risque d'endommager la batterie ou l'objet qui a provoqué la connexion.

L'exposition de la batterie à des températures élevées ou basses, comme dans une automobile fermée en conditions estivales ou hivernales, réduit la capacité et la durée utile de la batterie. Essayez de toujours garder la batterie à une température de 15 à 25 °C (59 à 77 °F). Il se peut qu'une console dont la batterie est trop chaude ou trop froide cesse de fonctionner temporairement, même si celle-ci est complètement chargée. Le rendement des batteries est réduit considérablement lorsque la température est de beaucoup inférieure au point de congélation.

Ne jetez jamais une batterie au feu!

Recyclez ou jetez les batteries conformément à la réglementation locale (par exemple, recyclage). Elles ne doivent pas être jetées dans une poubelle quelconque!

• SOINS ET ENTRETIEN

Votre console de jeu est un produit de conception et de fabrication supérieures qui doit être traité avec soin. Les recommandations suivantes vous aideront à assurer la validité de votre garantie et vous permettront de profiter pleinement de ce produit pendant de nombreuses années.

- Maintenez la console de jeu ainsi que tous ses composants et accessoires hors de la portée des jeunes enfants.
- Gardez la console de jeu au sec. L'eau de pluie, l'humidité et les liquides contiennent des minéraux susceptibles de détériorer les circuits électroniques.
- N'utilisez pas et ne rangez pas la console de jeu dans un endroit poussiéreux ou sale. Vous risqueriez d'endommager les pièces mobiles.
- Ne rangez pas la console de jeu dans un endroit chaud. Des températures élevées peuvent réduire la durée utile des dispositifs électroniques, endommager les batteries et gauchir ou faire fondre certains plastiques.
- Ne rangez pas la console de jeu dans un endroit froid. Lorsque l'appareil se réchauffe (à sa température normale de fonctionnement), de l'humidité peut se condenser à l'intérieur et endommager les cartes de circuits électroniques.
- N'essayez pas d'ouvrir la console de jeu. Une manipulation inappropriée risque de l'endommager.
- Évitez de laisser tomber, de frapper ou de secouer la console de jeu. Toute manoeuvre brusque peut causer des dommages aux cartes de circuits internes.
- Ne vous servez pas de produits chimiques, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer la console de jeu.
- Ne peignez pas la console de jeu. La peinture risque d'encrasser les composants de l'appareil et d'en empêcher le bon fonctionnement.
- N'utilisez que l'antenne fournie ou une antenne de rechange approuvée. L'utilisation d'antennes ou d'accessoires non homologués et des modifications non autorisées pourraient endommager la console de jeu et contrevenir aux règlements régissant l'utilisation des dispositifs radio.

Toutes les recommandations ci-dessus s'appliquent également à la console de jeu, à la batterie, au chargeur et à tout accessoire. En cas de mauvais fonctionnement de l'appareil ou d'un accessoire, adressez-vous au centre de réparation autorisé le plus près de chez vous. Le personnel vous conseillera et, s'il y a lieu, prendra les dispositions nécessaires pour les faire réparer.

• RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SÉCURITÉ

Sécurité routière

Veillez à respecter toutes les lois locales. Gardez toujours les mains libres pour conduire le véhicule lorsque celui-ci est en marche. La sécurité routière est la première responsabilité du conducteur.

Environnement d'utilisation

Veillez à toujours respecter les règlements en vigueur et à éteindre votre console de jeu lorsque son utilisation est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Utilisez toujours la console de jeu dans sa position de fonctionnement normale.

Matériel électronique

La plupart des équipements électroniques modernes sont protégés contre les fréquences radioélectriques (RF). Il se peut toutefois que certaines pièces d'équipement électroniques ne soient pas protégées contre les signaux RF émis par votre console de jeu sans fil.

STIMULATEURS CARDIAQUES

Les fabricants de stimulateurs cardiaques recommandent une distance minimale de 15,3 cm (6 po) entre une console de jeu sans fil portable et un stimulateur cardiaque pour éviter toute interférence possible avec le stimulateur cardiaque. Ces recommandations sont le fruit de recherches indépendantes réalisées par l'institut Wireless Technology Research. Aux porteurs de stimulateur cardiaque, on recommande ce qui suit :

- Lorsque la console de jeu est allumée, toujours la garder à une distance d'au moins 15,3 cm (6 po) du stimulateur cardiaque.
- Ne transportez pas la console de jeu dans une poche à hauteur de la poitrine.
- Écoutez la console avec l'oreille du côté opposé au stimulateur pour réduire les risques d'interférence.
- Si, pour une raison ou pour une autre, l'utilisateur soupçonne que la console de jeu perturbe le fonctionnement de son stimulateur cardiaque, il doit l'éteindre immédiatement.

PROTHÈSES AUDITIVES

Certains appareils sans fil peuvent perturber le fonctionnement des prothèses auditives. Le cas échéant, consultez votre fournisseur de services.

Autres appareils médicaux

Les équipements de transmission par fréquences radioélectriques, y compris les appareils sans fil, peuvent nuire au fonctionnement des équipements médicaux mal protégés. Pour s'assurer qu'un appareil médical est adéquatement protégé contre les fréquences radio externes, ou pour toute autre question, consultez un médecin ou le fabricant de l'appareil médical. Éteignez votre console de jeu dans les établissements de santé lorsque le règlement affiché vous demande de le faire. Les centres hospitaliers ou de santé peuvent utiliser du matériel sensible aux fréquences radio externes.

Véhicules

Les signaux radio peuvent nuire au fonctionnement des dispositifs électroniques automobiles qui sont mal installés ou insuffisamment protégés (par exemple, les systèmes électroniques d'injection de carburant, les systèmes de freinage antiblocage électroniques, les régulateurs de vitesse électroniques, les sacs gonflables). Renseignez-vous auprès du constructeur de votre véhicule ou de son représentant. Vous devriez également consulter le fabricant de tout matériel installé dans votre véhicule.

Installations avec inscriptions spécifiques

Éteignez votre la console de jeu dans tout établissement où des affiches en interdisent l'utilisation.

Atmosphères potentiellement explosives

Éteignez votre la console de jeu dans les endroits où l'atmosphère est explosive et respectez tous les panneaux d'avertissement et instructions. Les atmosphères potentiellement explosives comprennent les zones où il est généralement recommandé d'arrêter le moteur de votre véhicule. Dans ces endroits, une étincelle peut provoquer une explosion ou un incendie, causant des blessures graves et même la mort.

Éteignez votre la console de jeu aux points de ravitaillement en carburant comme les pompes à essence aux stations-service. Veillez également à respecter les restrictions d'utilisation du matériel radio dans les dépôts de carburant, les centres de stockage et de distribution, les usines de produits chimiques et les zones de dynamitage. Les zones où l'atmosphère est potentiellement explosive ne sont pas toujours indiquées clairement. Elles comprennent les cales de navire, les installations de transfert ou d'entreposage de produits chimiques, les véhicules fonctionnant au gaz liquéfié (p. ex. propane ou butane), les zones où l'air contient des produits chimiques ou des particules telles que du grain, de la poussière ou des poudres métalliques.

Véhicules

L'installation d'une console de jeu dans un véhicule et son entretien ne doivent être confiés qu'à des techniciens compétents. Une installation ou un entretien mal exécutés risquent d'être dangereux et peuvent invalider les garanties de l'appareil.

Vérifiez régulièrement que tout le matériel de console de jeu se trouvant dans votre véhicule est bien installé et fonctionne correctement.

Ne rangez pas et ne transportez pas de liquides ou de gaz inflammables, ni d'explosifs dans le même compartiment que la console de jeu, ses pièces ou ses accessoires.

Dans le cas d'un véhicule équipé de sacs gonflables, n'oubliez pas que ces dispositifs se déploient avec beaucoup de puissance. Ne placez aucun objet, notamment aucun accessoire sans fil (fixe ou portatif), au-dessus d'un sac gonflable ou au sein de sa zone de déploiement. Si un appareil sans fil intégré au véhicule est mal installé et que le sac gonflable se gonfle, il peut en résulter des blessures graves.

En cas de non-respect de ces consignes, le contrevenant s'expose à la suspension ou l'annulation des services téléphoniques, ou encore à une action en justice, voire les deux.

• APPELS D'URGENCE



Important : Cet appareil, comme tout téléphone sans fil, fonctionne grâce aux signaux radioélectriques, aux réseaux sans fil et terrestres ainsi qu'aux fonctions programmées par l'utilisateur. Par conséquent, une connexion ne peut pas être garantie en toutes circonstances. Aussi ne devriez-vous jamais dépendre exclusivement d'un dispositif sans fil pour les communications essentielles (par exemple en cas d'urgence médicale).



Il peut être impossible d'établir des appels d'urgence sur certains réseaux sans fil ou lorsque certains services réseau ou certaines fonctions de l'appareil sont utilisés. Renseignez-vous auprès des fournisseurs de services locaux.

Pour faire un appel d'urgence :

- 1 Si la console est éteinte, allumez-la. Assurez-vous que la puissance du signal est adéquate.



Remarque : Certains réseaux peuvent exiger qu'une carte SIM valide soit insérée dans la console.

- 2 Votre appareil doit être allumé et connecté à un réseau. Appuyez sur  autant de fois que nécessaire (par exemple, pour mettre fin à un appel, pour quitter un menu, etc.) pour libérer l'écran.
- 3 Entrez le numéro de téléphone d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez l'endroit où vous vous trouvez. Ne mettez jamais fin à la communication avant qu'on ne vous le demande.

Si certaines fonctions sont en cours d'utilisation, vous devez d'abord les désactiver pour pouvoir émettre un appel d'urgence. Consultez le présent guide et le fournisseur de services cellulaires local.

Lorsque vous faites un appel d'urgence, pensez à donner tous les renseignements nécessaires de la façon la plus précise possible. N'oubliez pas que votre appareil sans fil peut constituer le seul moyen de communication sur le lieu d'un accident. Aussi, ne mettez pas fin à l'appel avant d'en avoir reçu l'autorisation.

• RENSEIGNEMENTS SUR LA CERTIFICATION (SAR)

CET APPAREIL EST CONFORME AUX EXIGENCES GOUVERNEMENTALES RELATIVES À L'EXPOSITION AUX ONDES HERTZIENNES.

Votre appareil est un appareil émetteur-récepteur. Il a été conçu et fabriqué de manière à ne pas dépasser les limites relatives à l'exposition à l'énergie radiofréquence établies par Industrie Canada. Ces limites font l'objet de directives et déterminent les niveaux autorisés pour la population en général. Ces directives s'appuient sur des normes qui ont été élaborées par des organismes scientifiques indépendants à la suite d'études périodiques et exhaustives. Ces directives prévoient une marge de sécurité substantielle afin d'assurer la sécurité de toutes les personnes, quel que soit leur état de santé ou leur âge.

Les normes d'exposition applicables à ce type d'appareil utilisent une unité de mesure appelée taux d'absorption spécifique (SAR). La limite SAR établie par Industrie Canada est de 1,6 W/kg*. Les tests relatifs à la limite SAR sont basés sur les positions normales d'utilisation alors que l'appareil émet à la puissance certifiée maximale dans toutes les bandes de fréquences testées. Bien que le SAR soit déterminé au plus haut niveau de puissance certifié, le SAR exact de l'appareil en fonctionnement peut être nettement inférieur à la valeur maximale. Cet écart tient au fait que l'appareil est conçu pour fonctionner à différents niveaux de puissance afin d'utiliser seulement la puissance nécessaire pour communiquer avec le réseau. De façon générale, plus l'utilisateur est proche d'une antenne de station de base, plus la puissance de sortie est faible.

Avant qu'un appareil ne soit proposé aux consommateurs, la preuve doit être faite qu'il ne dépasse pas les limites établies par les normes canadiennes. La valeur SAR la plus élevée mesurée, et signalée à la FCC, pour ce modèle lors d'essais d'utilisation contre l'oreille est de 0,24 W/kg; la valeur SAR la plus élevée mesurée lors d'essais au niveau du corps est de 0,47 W/kg, comme le décrit le guide d'utilisation.

(Les mesures obtenues dans les essais d'utilisation sur le corps varient d'un modèle à l'autre, selon les accessoires disponibles et les exigences de la FCC.)

Bien qu'il puisse y avoir des différences entre les niveaux SAR de différents téléphones et dans différentes positions, tous sont conformes aux exigences officielles.

* La limite SAR pour les appareils utilisés par le public est fixée à 1,6 W/kg en moyenne par gramme de tissu. La norme prévoit une marge de sécurité importante afin d'assurer une protection accrue du public et pour prendre en compte les écarts de mesure possibles. Les valeurs du SAR varient selon les exigences de rapport de chaque pays et la bande de fréquence du réseau. Pour d'autres renseignements sur le SAR dans d'autres régions, consultez l'information sur les produits à l'adresse www.nokia.com.

• UTILISER LES ACCESSOIRES EN TOUTE SÉCURITÉ

Quelques directives d'utilisation des accessoires :

- Conservez tous les accessoires hors de la portée des jeunes enfants.
- Débranchez le cordon d'alimentation d'un accessoire en tirant sur la fiche et non sur le cordon.
- Vérifiez régulièrement si les accessoires dans votre véhicule sont bien installés et fonctionnent correctement.
- En raison de sa complexité, confiez toujours l'installation des accessoires pour voiture à un technicien qualifié.
- Utilisez uniquement des batteries, des chargeurs et des accessoires agréés par le fabricant de l'appareil. L'emploi de produits d'un autre type peut annuler toute autorisation ou garantie s'appliquant à l'appareil et peut de surcroît se révéler dangereux.

Accessoires

L'information contenue dans cette section est sujette à changement dans la mesure où les accessoires changent. Vérifiez toujours le numéro de modèle d'un chargeur avant de l'utiliser avec cet appareil. Votre appareil est destiné à être alimenté par un chargeur ACP-12U.

| | |
|--|---------------|
| Chargeur portatif | ACP-12U |
| Chargeur portatif | LCH-9, LCH-12 |
| Batterie Li-Ion | BL-5C |
| Casque d'écoute stéréo | HDD-2 |
| Casque d'écoute mono | HDC-5 |
| Ensemble sans fil Bluetooth pour voiture | CARK-112 |
| Casque d'écoute sans fil Bluetooth | HDW-2 |
| Carte mémoire | DTS-64 |
| Boucle inductive | LPS-3 |
| Câble USB | DKE-5 |
| Câble d'enregistrement | ADE-2 |
| Câble adaptateur | ADA-2 |
| Étui de transport | |

21 Glossaire

| | |
|-----------------------------------|---|
| Appel en attente | Service réseau qui permet à votre appareil de vous signaler l'arrivée d'un appel pendant que vous avez un autre appel en cours. Un bip vous signale l'arrivée de l'autre appel. |
| Barre de défilement | Barre qui apparaît dans la partie droite de l'écran lorsque vous faites défiler les menus principaux. |
| Bips alerte | Sons émis par votre appareil en cas d'erreur, durant les confirmations, lorsque la batterie est faible et lorsque vous devez recharger la batterie. |
| Bips touches | Sons émis par le téléphone lorsque vous appuyez sur une touche. |
| Carte professionnelle | Une carte professionnelle est la même chose qu'une entrée de la liste de contacts. Une carte peut comprendre un nom, un numéro de téléphone et du texte. Elle peut également être envoyée à d'autres appareils. |
| Durée des appels | Compteurs qui comptabilisent la durée de vos appels. |
| Écran de démarrage | Écran de veille de votre appareil. |
| Entrée de texte prédictive | Méthode de saisie de l'information qui utilise un dictionnaire pour prévoir (ou deviner) le mot que vous voulez écrire. |
| Liste d'appels | Liste mémorisant les appels entrants, sortants et manqués. |
| Mémorisation rapide | Méthode d'enregistrement rapide des numéros. |
| Menu | Liste d'options vous permettant de modifier des paramètres ou d'utiliser des fonctions. |
| Messagerie vocale | Service réseau qui permet aux appelants de vous laisser des messages vocaux lorsque vous ne répondez pas. |
| MMS | Acronyme de «service de messagerie multimédia». |

| | |
|---------------------------------|--|
| Mode | Groupe de paramètres permettant de personnaliser le fonctionnement de votre téléphone. |
| Numéro IMEI | Numéro d'identification qui est affecté à votre téléphone. Ce numéro est imprimé sur l'étiquette qui se trouve sous la batterie. |
| Options en cours d'appel | Fonctions accessibles durant un appel. |
| Renvoi d'appel | Service réseau qui permet de transférer les appels entrants à un autre numéro. |
| Registre | Journal dans lequel des renseignements concernant les appels sortants et entrants sont enregistrés. |
| SMS | Acronyme de s hort m essage s ervice (service de messages courts). |
| Type de sonnerie | Son émis par le téléphone lorsque vous recevez un appel. Les sonneries peuvent être des sons ou de brèves mélodies. |
| Verrouillage clavier | Verrouille le clavier afin d'empêcher l'activation accidentelle des touches. |

22 Fiche technique

| Caractéristique | Spécification |
|--|--|
| Poids | 137 g (4,8 oz) avec batterie Li-Ion 850 mAh BL-5C |
| Dimensions | 13,36 x 7 x 2 cm (longueur, largeur, épaisseur) 5,26 x 2,74 x 0,79 po (longueur, largeur, épaisseur) |
| Gamme de fréquences | Bande basse 824 à 849 MHz (TX) 869 à 894 MHz (RX) Bande haute 1 850 à 1 910 MHz (TX) 1 930 à 1 990 MHz (RX) |
| Puissance de sortie (émission) | Bande basse : jusqu'à 2 W Bande haute : jusqu'à 1 W |
| Tension nominale de la batterie | 3,6 V |
| Température de fonctionnement | -10° C à +55 °C (14 °F à +131 °F) |
| ¹ Temps de conversation Temps d'attente Temps d'écoute de musique numérique Temps d'écoute de la radio Temps de jeu | Jusqu'à 4 heures Jusqu'à 10 jours Jusqu'à 8 heures Jusqu'à 20 heures Jusqu'à 6 heures |

1. Les temps d'attente et de conversation des batteries sont approximatifs; ils varient selon la puissance du signal, l'état du réseau, les fonctions utilisées, l'âge et l'état (y compris les habitudes de charge) de la batterie, les températures auxquelles la batterie est exposée, la durée d'utilisation en mode numérique et de nombreux autres facteurs. Veuillez noter que la durée d'utilisation de la console de jeu en mode conversation réduit le temps d'attente disponible. De la même façon, la durée de fonctionnement de la console en mode d'attente affecte sa durée de conversation.

23 Garantie limitée de 90 jours Nokia

Nokia Products Limited («Nokia») garantit que cette console de jeu (le «produit») est exempt de défauts de matériel et de fabrication pouvant causer une défaillance du produit pendant l'utilisation normale, conformément aux modalités suivantes :

- 1 La durée de la garantie du produit et de tous les accessoires est de 90 jours à compter de la date d'achat du produit. Cette période de 90 jours est prolongée de chaque jour de perte de jouissance du produit parce que celui-ci est en réparation conformément à cette garantie.
- 2 La garantie limitée ne couvre que l'acheteur initial (le «propriétaire») du produit et elle n'est pas cessible ni transférable à un autre acheteur ou utilisateur final subséquent.
- 3 La garantie limitée ne couvre que les propriétaires qui achètent le produit au Canada ou aux Bermudes.
- 4 Au cours de la période de garantie limitée, Nokia réparera ou remplacera, à sa seule discrétion, toute pièce défectueuse ou toute pièce qui ne fonctionne pas conformément à l'usage prévu, par une pièce de remplacement neuve ou réusinée, si la réparation ou le remplacement s'avère nécessaire en raison de la défaillance ou du mauvais fonctionnement du produit lorsqu'il est utilisé normalement. Aucun frais ne sera facturé au propriétaire pour de telles pièces. Nokia prendra également en charge les frais de main-d'oeuvre qu'elle a engagés pour réparer ou remplacer les pièces défectueuses. La garantie limitée ne couvre pas les défauts des éléments décoratifs ou structuraux, y compris le boîtier et toute pièce non fonctionnelle. La responsabilité de Nokia en vertu de la présente garantie ne saurait excéder la valeur marchande du produit à la date de retour du produit par le propriétaire à des fins de réparation, cette valeur correspondant au prix payé par le propriétaire pour le produit moins un montant raisonnable pour l'utilisation. Nokia ne peut être tenue responsable d'aucun autre dommage ni d'aucune perte. Ces recours sont les seuls du propriétaire en cas de violation de garantie.
- 5 À la demande de Nokia, le propriétaire peut être tenu de fournir une preuve de la date d'achat du produit en soumettant une facture datée ou un reçu détaillé et daté.

- 6 Les frais d'expédition du produit à Nokia à Ajax en Ontario sont à la charge du propriétaire. Nokia prendra à sa charge le coût d'expédition du produit à son propriétaire lorsque l'entretien sera terminé conformément à la présente garantie limitée.
- 7 Le propriétaire ne bénéficie d'aucune couverture ni d'aucun avantage aux termes de la présente garantie limitée si l'une des conditions suivantes existe :
 - a) Usage abusif, à mauvais escient ou dans des conditions anormales : entreposage incorrect, exposition à une humidité excessive, modifications, connexions ou réparations non autorisées, négligence, chocs accidentels, installation incorrecte ou toute autre intervention qui n'est pas le fait de Nokia, y compris les dommages dus à l'expédition.
 - b) Dommages résultant de causes externes : incendie, inondation, tempête de vent, foudre, tremblement de terre et autres catastrophes naturelles, exposition aux conditions météorologiques, au sable ou à la poussière, collision avec un objet, fuite de batterie, fusible grillé, mauvaise alimentation électrique, vol, virus informatique, bogue, ver, cheval de Troie, robot d'annulation de message ou raccordement à d'autres produits non recommandés pour l'interconnexion par Nokia.
 - c) Le propriétaire n'a pas avisé Nokia par écrit du défaut ou de la défaillance présumé du produit dans les quatorze (14) jours suivant l'expiration de la période de garantie limitée applicable.
 - d) La plaque signalétique du produit ou les étiquettes de code de date des accessoires ont été enlevés, mutilés ou altérés.
 - e) Le défaut ou le dommage est dû au mauvais fonctionnement du système cellulaire, à une mauvaise réception du signal par l'antenne externe, ou à des virus ou autres problèmes logiciels introduits dans le produit.
- 8 Nokia ne garantit pas le fonctionnement sans interruption ou sans erreur du produit. Nokia n'est pas responsable de toute perte de données résultant d'une réparation. Si un problème survient durant la période de garantie limitée, le propriétaire doit suivre pas à pas la procédure suivante :
 - a) Le propriétaire doit expédier le produit prépayé et assuré à l'adresse suivante :
Nokia Products Limited
575 Westney Rd. S
Ajax, ON L1S 4N7
 - b) Le propriétaire doit inclure une adresse de retour, un numéro de téléphone ou de télécopieur où il peut être joint de jour, une description complète du problème, la preuve d'achat et le contrat d'entretien (s'il y a lieu). Les frais liés au retrait du produit d'une installation ne sont pas couverts par la présente garantie limitée.

- c) Les frais des pièces et de la main-d'oeuvre non couverts par la présente garantie seront facturés au propriétaire. Le propriétaire est responsable des frais liés à la réinstallation du produit.
 - d) Nokia réparera le produit en vertu de la garantie limitée dans les 30 jours suivant la réception du produit. Si Nokia ne peut effectuer les réparations couvertes par la présente garantie limitée dans les 30 jours ou après un nombre raisonnable de tentatives de réparation, Nokia pourra, à sa seule discrétion, fournir un produit de remplacement ou rembourser le prix d'achat du produit, moins un montant raisonnable pour l'utilisation. Dans certains États ou territoires ou certaines provinces, le propriétaire peut avoir droit à un produit de prêt si la réparation exige un délai de plus de dix (10) jours. Veuillez appeler le centre de service des propriétaires de Nokia au numéro de téléphone indiqué à la fin de la présente garantie si vous avez besoin d'un produit de prêt et si la réparation a nécessité ou nécessitera plus de dix (10) jours pour être effectuée.
 - e) Si le produit est retourné pendant la période de garantie limitée, mais que le problème avec le produit n'est pas couvert par les modalités de la présente garantie limitée, le propriétaire en sera avisé. De plus, il recevra un estimé des frais qu'il devra payer pour faire réparer le produit, y compris les frais d'expédition qu'il doit prendre à sa charge. Si l'estimé est refusé, le produit sera retourné aux frais du destinataire. Si le produit est retourné après l'expiration de la garantie limitée, les politiques de service normales de Nokia s'appliquent et le propriétaire est responsable de tous les frais d'expédition.
- 9 Le propriétaire comprend que le produit peut être constitué d'équipement qui contient des pièces usagées, certaines d'entre elles ayant été réusinées. Les composants usagés sont conformes aux spécifications de rendement et de fiabilité du produit.
- 10 TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UNE FIN OU À UN USAGE PARTICULIERS SERA LIMITÉE À LA DURÉE DE LA GARANTIE LIMITÉE QUI PRÉCÈDE. AUTREMENT, LA GARANTIE LIMITÉE QUI PRÉCÈDE CONSTITUE LE SEUL RECOURS DU PROPRIÉTAIRE ET REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE. NOKIA NE PEUT ÊTRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES PARTICULIERS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU INDIRECTS, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LA PERTE DE BÉNÉFICES OU DE PROFITS PRÉVUS, LA PERTE D'ÉPARGNES OU DE REVENUS, LA PERTE DE DONNÉES, LES DOMMAGES PUNITIFS, LA PERTE D'UTILISATION DU PRODUIT OU DE TOUTE AUTRE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT CONNEXE, DU COÛT DU CAPITAL, DU COÛT DE TOUT ÉQUIPEMENT OU INSTALLATION DE REMPLACEMENT, DU TEMPS D'INDISPONIBILITÉ, DE RÉCLAMATIONS DE TIERS, Y COMPRIS LES CLIENTS, ET LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DÉCOULANT DE L'ACHAT OU DE

L'UTILISATION DU PRODUIT OU DÉCOULANT DE L'INOBSERVATION DE LA GARANTIE, DE VIOLATION DE CONTRAT, DE NÉGLIGENCE, DE DÉLITS OU DE TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE OU ÉQUITABLE, MÊME SI NOKIA CONNAISSAIT LA PROBABILITÉ DE TELS DOMMAGES. NOKIA N'ACCÉPTE AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR UN RETARD DANS LA PRESTATION DE SERVICE EN VERTU DE LA GARANTIE LIMITÉE, OU POUR LA PERTE DE JOUISSANCE DU PRODUIT DURANT SA RÉPARATION.

- 11 Certaines provinces ne permettent pas de limiter la durée d'une garantie implicite. Par conséquent, la garantie limitée de 90 jours peut ne pas s'appliquer à vous (le propriétaire). Certaines provinces interdisent aussi d'exclure ou de limiter des dommages incidents ou conséquents. Ainsi, certaines des limites ou des exclusions décrites ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous (le propriétaire). La présente garantie limitée accorde au propriétaire des droits légaux précis et celui-ci peut également avoir d'autres droits qui varient d'une province à une autre.
- 12 Nokia n'assume pas ni n'autorise aucun centre de service autorisé ou aucune autre personne ou entité à assumer en son nom toute autre obligation ou responsabilité au-delà des dispositions expresses de la présente garantie limitée, y compris le fournisseur ou le vendeur de toute garantie ou contrat de service prolongé.
- 13 Les présentes modalités constituent l'entière garantie entre Nokia et le propriétaire et remplace tout entente ou arrangement antérieur, verbal ou écrit, au sujet du produit et aucune représentation, promesse ou condition non mentionnée aux présentes ne modifie ces modalités.
- 14 La présente garantie limitée tient compte d'un risque de défaillance du produit entre le propriétaire et Nokia. Le propriétaire reconnaît ce risque et celui-ci est reflété dans le prix d'achat.
- 15 Toute poursuite pour violation de garantie doit être entreprise dans les 18 mois qui suivent la date d'achat du produit.
- 16 Les questions concernant cette garantie limitée peuvent être adressées à :
Nokia Products Limited
Centre de service à la clientèle
601 Westney Rd. S
Ajax, Ontario L1S 4N7
Tél. : 1 905 427-1373
1 888 226-6542
Télec. : 1 905 427-1070
Site Web : www.nokia.ca
- 17 La période de garantie limitée des pièces et accessoires fournis par Nokia est définie en détail dans les emballages respectifs.

NOTES

Index

A

- À faire 112
- Accessibilité
 - Site Web 7
- Activer le haut-parleur
- Adresse IP, explication du glossaire 47
- Afficher
 - Animations GIF 63
 - Images 62
- Afficher info cellule 53
- Agenda
 - 107
 - Affichages 109
 - Alarme 110
 - Arrêter les alarmes 111
 - Champs d'entrées d'agenda 108
 - Configuration 110
 - Envoyer des entrées 111
 - Supprimer plusieurs entrées simultanément 142
 - Symboles 109
- Aide en ligne 10
- Améliorations
 - Configuration 53
- Animations 63
- Animations GIF 63
- Appel 58
- Appeler 15
- Appels 20
 - Appels récents 20
 - Composés 21
 - Composition abrégée 16
 - Conférences téléphoniques 16
 - Configuration 24, 41
 - Configurer le renvoi 19
 - Durée 21
 - Effacer le contenu 24
 - En absence 21

- Filter 24
- Internationaux 15
- Limite de coût 22
- Options en cours d'appel 18
- Reçus 21
- Rejeter 17
- Renvoyer 17
- Répondre 17
- Transférer 18
- Unités de facturation 22
- Utiliser le répertoire Contacts 15
- Appels en absence 21
- Appels reçus 21
- Applications 127
 - Installer une application Java 128
 - Java, configuration des applications 129
- Arrêter
 - Alarme d'agenda 111
 - Réveil 117

B

- Basculer entre les applications 9
- Batterie
 - Durées d'utilisation 159
- Bluetooth 134
 - Adresse de périphérique unique 136
 - Annuler la liaison 138
 - Configuration 135
 - Déconnecter 140
 - Demandes de connexion 137
 - Demandes de liaison 137
 - Icônes d'appareils 138
 - Indicateurs d'état de connexion 138
 - Mot de passe initial 137
 - Mot de passe, explication du glossaire 137
 - Noms abrégés des appareils liés 139
 - Recevoir des données 140

- Boîte aux lettres distante 88
 - Déconnecter 91
- Boîte de sortie 93
- Boîte vocale 15, 88
 - Changer le numéro 16
 - Déconnecter 91
 - Renvoyer les appels à la boîte vocale 19
- Boucle
 - Activer 53
- C**
- Cache, explication du glossaire 126
 - Vider 125
- Calculatrice 113
- Capture d'écran 65
- Carte mémoire 25
 - Clips vidéo 25
 - Consommation 27
 - Déverrouiller 27
 - Format 26
 - Mot de passe 26
 - Rétablir 26
 - Sauvegarder 26
- Carte SIM
 - Afficher les messages sur la carte SIM 24
 - Copier des noms et des numéros 54
 - Messages 93
 - Noms et numéros 24
- Cartes de contact
 - Affecter des numéros et des adresses par défaut 56
 - Ajouter des marques vocales 57
 - Associer des sonneries 59
 - Attribuer des numéros de composition abrégée 58
 - Écouter les marques vocales 58
 - Enregistrer des tonalités DTMF 19
 - Insérer des images 55
 - Marques vocales 57
 - Modifier les marques vocales 58
 - Supprimer les marques vocales 58
- Cartes de visite, explication du glossaire 60
 - Envoyer 59
- Cartes SIM prépayées 22
- Casque d'écoute 12
- CD-ROM 140
- Centre de service de messages courts
 - Ajouter de nouveaux 95
- Certificats 51
 - Paramètres de sécurisation 52
- Clips vidéo
 - Voir *Fichiers média*
- Code de verrouillage 49
- code NIP 49
 - Débloquer 49
- Codes d'accès 49
- Coller
 - Texte 81
- Commandes USSD 94
- Compositeur 114
 - Changer le style de sonnerie 114
 - Écouter des sonneries 114
 - Régler le tempo 114
 - Régler le volume 114
- Composition abrégée 58
 - Établir des appels 16
- Composition fixe 50
- Composition vocale 57
- Conférences téléphoniques 16
- Configuration
 - Agenda 110
 - Améliorations 53
 - Appels 24
 - Applications (Java^{MC}) 129
 - Bluetooth 135
 - Certificats 51
 - Code de verrouillage 49
 - code NIP 49
 - Codes d'accès 49
 - Composition fixe 50
 - Configuration de l'appareil 39

- Courriel 97
- Date et heure 48
- Écran 41
- Horloge 117
- Messages 94
- Messages courts 95
- messages de service de navigation 99
- Messages, dossier Msgs envoyés 99
- RealOne Player 70
- Renvoi d'appel 19
- Restrictions d'appel 52
- Sécurité 42, 49
- Services d'info 99
- Sons 101, 103
- Connexions de données
 - Indicateurs 8
- Connexions informatiques 140
- Contacts
 - Importation de données 112
- Convertisseur 115
 - Ajouter des taux de change 116
 - Changer le nom des devises 117
 - Convertir des devises 116
 - Convertir des unités 115
- Convertisseur d'unités 115
- Copier
 - Contacts entre la carte SIM et la mémoire du téléphone 54
- Couper
 - Texte 81
- Courriel 82
 - Boîte aux lettres distante 88
 - Configuration 97
 - En ligne 89
 - Enregistrer les pièces jointes 92
 - Hors ligne 89
 - Ouvrir 90
 - Pièces jointes 91
 - Récupérer dans la boîte vocale 89
 - Supprimer 92

Créer

- Cartes de contact 54

D

- Date, réglage 48
- Déconnecter
 - Bluetooth 140
- définition des termes 159
- Démarrer un jeu 28
- Démarrer un jeu à deux joueurs 28
- Démarrer un jeu multijoueur 29
- Dépannage 142
- Désinstaller un logiciel 133
- DNS, Domain Name Service, explication du glossaire 47
- Données par paquets 44
 - Compteur de données 24
 - Configuration 48
 - Explication du glossaire 44
 - Minuteur de connexion 24
- Dossiers, créer, organiser les éléments dans des dossiers 11

E

- Écouter de la musique 31
- Écouter la radio 33
- Écouter les messages 15
- Écran de veille
 - Configuration 41
- Écrire 78
 - Entrée de texte normale 78
 - Entrée de texte prédictive 79
 - Entrée de texte prédictive, désactiver 81
- Éditeur de commandes de service 94
- Effacer
 - Appels 24
 - Compteur de coût d'appel 23
 - Registre des appels récents 21
- En ligne 89

- Enregistrer à partir d'un dispositif externe 32
- Enregistrer des marques vocales 57
- Enregistrer la radio 34
- Enregistreur 118
- Enregistreur, enregistrer des sons 118
- Entrée de texte 78
- Entrée de texte normale 78
- Entrée de texte prédictive 79
 - Conseils 80
 - Mise hors fonction 81
- Envoyer
 - Clips vidéo 69
 - Entrées d'agenda 111
 - Fiches de contact, cartes de visite 59
 - Fichiers média 69
- Établir des appels 15
- Exécution en arrière-plan 66

F

- Favoris 105
 - Ajouter un raccourci 105
- Fichier SIS 130
- Fichiers audio
 - Voir *Fichiers média*
- Fichiers de musique
 - Voir *Fichiers média*
- Fichiers de sons
 - Voir *Fichiers média*
- Fichiers JAD et JAR 130
- Fichiers média
 - Écouter 68
 - Envoyer 70
 - Explication du glossaire 68
 - Formats de fichiers 68
- Flux continu
 - Explication du glossaire 69
- Fonction de rappel d'alarme (Répéter) 117
- Format vCard 60
- Formats de fichiers
 - AAC 36

- Fichier SIS 130
- JAD et JAR 130
- M3U 36
- MP3 36
- RealOne Player 68

G

- glossaire 159
- GPRS
 - Voir *Données par paquets*
- Groupes de contacts 60
 - Ajouter des sonneries 59
 - Ajouter plusieurs membres à la fois 61
 - Supprimer des membres 61

H

- Haut-parleur 12
 - Activer 12, 13
 - Mise hors fonction 12
- Heure, réglage 48
- Horloge 117
 - Alarme 117
 - Configuration 117
- Hors ligne 89

I

- Images 62
 - Afficher 62
 - Afficher les détails des images 64
 - Déplacer la zone focale 63
 - Dossier Messages image 65
 - Formats 64
 - Organiser 64
 - Plein écran 63
 - Raccourcis du clavier
 - pendant l'affichage des images 64
 - Rotation 63
 - Zoom 63
- Importation de données
 - Contacts 112
- Indicateurs 6
 - Connexions de données 8

Indicateurs de connexion

Bluetooth 138

Connexions de données 8

Installer des logiciels 131

J

Java

Voir *Applications*.

Jeux 28

Jeux multijoueurs 29

L

Langue

d'écriture 39

Lecteur de musique 30

Lecteur vidéo

Voir *RealOne Player*

Liaison, explication du glossaire 137

Limite de coût d'appel

Établie par le fournisseur
de services 22

Remettre le compteur à zéro 23

Limite des coûts d'appel 22

Logiciel

Désinstaller 133

Installer 131

Transférer un fichier .SIS à
votre téléphone 131

M

Mains libres

Voir *Haut-parleur*

Marques vocales 57

Ajouter 57

Écouter 58

Établir des appels 58

Modifier 58

Supprimer 58

Mémoire faible

Afficher la consommation
de mémoire 27, 133

Dépannage 142

Menu 8

Réorganiser le menu principal 9

Touche Menu 8

Mes dossiers 87

Messages

Affichage principal 76

Boîte d'entrée 83

Boîte de sortie 93

Configuration 94

Écrire courriel 82

Écrire un texte 78

Mes dossiers 87

Messages image 72

Messages multimédias 73

Messages sur la carte SIM 93

Messages texte

Msgs envoyés, configuration
du dossier 99

Rapports de livraison 77

Sauvegarder les images des messages
image 65

Messages affichage cellule 94

Messages intelligents

Envoyer 72

Recevoir 86

Messages multimédias 73

Afficher 85

Créer 75

Écouter de nouveau des sons 85

Écouter des sons 85

Messages texte 71

Écrire et envoyer

Voir *Messages texte*

Messages vocaux 15

Mise en cache

Explication du glossaire 69

Mode repos

Voir *Mode veille*

Mode veille 5

Configuration 40

Indicateurs 6

Modem
Utiliser votre appareil comme
un modem 140

Modifier
Cartes de contact 55
Entrées d'agenda 107
Texte 78

Modifier les paramètres 66

Mot de passe
Carte mémoire 26

Musique 30
enregistrement 32

Musique, lecteur 30

N

Navigateur
Messages de service 87
Messages de service, configuration 99
Points d'accès du navigateur, voir
Points d'accès

Navigateur XHTML 119

Nokia Audio Manager 35

Notes 117

Numéros composés 21

O

Onglets
Dans une fiche de contact 55

Organiser
Menu 9

Outils
Reportez-vous au chapitre
*Gestionnaire – installer des
applications et du logiciel*

P

Paramètres d'affichage 41
Paramètres de connexion 42
PC

Se connecter 140

Pièces jointes
Afficher 91
Récupérer 91

Points d'accès 42

Configuration 45
Paramètres avancés 47

Points d'accès Internet (PAI)
Voir *Points d'accès*

Points d'accès, explication du glossaire 42
Fournisseur de services, explication
du glossaire 42

Profil hors ligne 102

Profils 101
Configuration 101, 103
Renommer 102

R

Raccourcis
dans Favoris 105
dans les images 64

Radio 33

Rapports 77

Rapports de livraison 77

RealOne Player 68
Flux continu 68
Formats de fichiers 68
Réglage du volume 69

Recevoir
*Sonneries, logos opérateur et
paramètres, voir Messages
intelligents*
Transmission de données par
Bluetooth 140

Registre d'appels
Voir *Appels*

Registre des appels récents 20
Appels en absence 21
Appels reçus 21
Coût des appels 22
Durée des appels 21
Effacer les listes d'appels 21
Limite de coût d'appel 22
Numéros composés 21
Unités de facturation d'appel 22

Réglage du volume 12
 Durant un appel 15
Rejeter les appels 17
Renvoyer les appels 17
Répertoire
 Voir *Contacts*
Répondre à un appel 17
 Automatique 53
Réponse automatique 53
Restreindre les appels 52
Restrictions d'appel 52
Réveil 117
 Fonction de rappel d'alarme
 (Répéter) 117
RNIS, explication du glossaire 46

S

Sécurité
 Certificats de sécurité 51
 Codes d'accès 49
 Configuration 49
Services
 Naviguer 122
 Se déconnecter 125
Services d'info 94
Signet, explication du glossaire 120
Sonneries 101
 Ajouter une sonnerie personnelle 59
 Configuration 101, 103
 Désactiver le micro 17
 Recevoir un message intelligent 86
Sons 101
Supprimer
 Cartes de contact 55
 Entrées d'agenda 108
Symboles pour
 Entrées d'agenda 109

Synchronisation
 Voir *Synchronisation à distance*.
Synchronisation à distance 141
SyncML
 Voir *Synchronisation à distance*.
Syntoniser un canal radio 33

T

Télécharger 124
temps d'attente 159
temps de conversation 159
Tonalités 101
Tonalités DTMF, explication du glossaire 19
Transférer des fichiers musicaux
 Voir *Nokia Audio Manager*
Transférer les appels 18

U

Utiliser la radio 34

V

Vider la mémoire
 Entrées d'agenda 142
 Information du journal 143
Voir un vidéo 68

W

WAP
 Icônes 122
 Vider la mémoire du navigateur 125

X

XHTML, explication du glossaire 119

Z

Zoom 63

NOTES